

PC PLAYER

Exklusiv-Interview

**Bill Gates packt aus:
Spiele, Online, Win95**

Getestet bis aufs Bit

**Cyberstorm, Stribe
Fire Fight, Elisabeth I.**

Neuer Chip für Spiele

**3D-Nachbrenner:
Pentium MMX**

Komplett aufgelöst

**Terra Nova, DS 9
Bad Mojo, Cyberia 2**

Großer Wettbewerb

**Super-Reise
nach New York**



► **Multiplayer:** Netzwerk-Spiele im Internet ► **Mysteriös:** Callahans Zeitreise-Saloon
► **Muppets:** Kermit und Fozzie auf CD-ROM ► **Management:** Die Bugs im F1 Manager



Auf zum Soundcheck!

Wenn Sie bisher bei Ihrer Multimedystation noch die richtige Soundunterstützung vermissen, sollten Sie unsere Speakerboxfamilie für den Computer einmal checken:

- **SRS-PC20** – die „Mobilen“:
Können wahlweise mit Batterie oder Netzadapter betrieben werden (2 W (DIN), 150 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC40** – die „Eleganten“:
Lieferten tollen Sound in schlankem Gehäuse (6 W (DIN), 80 Hz – 25 kHz)

- **SRS-PCS0**
– die „Platzsparenden“:
Lassen sich auch seitlich am Monitor befestigen (5 W (DIN), 100 Hz – 20 kHz)
- **CSS-B100**
– die „starke Grundlage“:
Sorgt mit 2 Liter Volumen für hochwertigen vollen Sound und trägt einen 17"-Monitor (5 W (DIN), 70 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC91**
– die „Dynamischen“:
Garantieren auch bei niedrigen Frequenzen den vollen Bass-Genuss (20 W (DIN), 60 Hz – 20 kHz)

- **SRS-PC300D**
– die „Leistungsstärksten“:
Ein Boxenpärchen (10 W (DIN), 200 Hz bis 20 kHz) mit satten Bassklängen der Spitzenklasse durch den mitgelieferten Subwoofer (15 W (DIN), 60 – 200 Hz)

Auf zum Soundcheck. Jetzt beim Fachhändler.

<http://www.sony-cp.com>

Infoline: 0221-59773-76

Mo – Fr, 14.00 – 17.00 Uhr

Mailbox: 0221-59773-85

Fax: 0221-59773-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

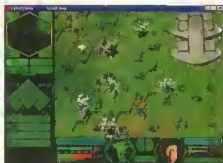
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



Huch, sind das aber viele ...

Wer sich vornimmt, die beste Spielezeitschrift Deutschlands zu machen, der braucht vor allem eine große Redaktion. Inzwischen hat sich das in Feldkirchen basierte PC Player Team auf sage und schreibe elf Leute erweitert; unser ständiger freier Mitarbeiter Heinrich Lenhardt (wegen USA-Aufenthalt nicht auf dem Gruppenfoto) komplettiert das Dutzend. Gehen wir mal von links nach rechts und oben nach unten durch, wer Sie hier anlächelt: Magnus Kalkuhl, Neuzugang Nummer Eins, ist unser neuer Mann für alle Tips und Tricks. Susan Sablowski treibt die Redaktion als »Chef vom Dienst« organisatorisch an. Jörg Langer testet weiterhin Strategiespiele und Actionprogramme. Ganz oben rechts steht Neuzugang Nummer Zwei: Michael Schnelle ist Simulations-Fan und offizieller Stanglnator-Nachfolger. Die zweite Reihe beginnt mit Webwizard Alex Folkers, unserem Online-Genie. Nico Ernst kümmert sich um alle Hardware- und Technik-Artikel. Simone Steglisch steht dem ganzen Team als Assistentin unverzichtbar zur Seite. Monika Stoschek testet nicht nur Prügelspiele, sondern knackt wieder verstärkt Adventures. Ganz unten sehen Sie Henrik Fisch, Meister des CD-RDMs und Sammler aller Spiele-Demos. Boris Schneider versucht weiterhin als Chefredakteur dieser Truppe sein Glück. Last, but not least, ist Roland Austinat nach kurzem Gastspiel wieder da und kümmert sich jetzt um Rubriken wie Aktuelles, Finale und die Hall of Fame. Aber selbst so ein knappes Dutzend kann eines nicht vollbringen: In einem spielereichen Monat für mehr Hits sorgen. So gibt es diesmal keinen Gold Player zu besichtigen. Auch sonst sind Highlights rar. Kommen Sie trotzdem gut über den Sommer,

Boris Schill



Diesen Monat haben wir nur ein Special zu bieten: **Cyberstorm**. Was das Roboter-Ver-schieben so reizvoll macht, lesen Sie ab Seite

42



Sega goes PC: Neben »Sonic the Hedgehog« erscheint jetzt auch **Virtua Fighter** für normale Pentium-PCs ohne Zusatzkarten. Den Test der Prügel gibt auf Seite

74



Rasante Spiele ohne Pentium? Solche Neuerscheinungen gibt es doch: **World Rally Fever** ist rasant, unkompliziert und voll 486-tauglich. Mehr auf Seite

80



Ärgerlich: Da wartet man mit dem Testbericht auf den originalverpackten **F1 Manager 96** und trotzdem ist die Simulation dank Fehlern fast unspielbar. Woran's hakt, lesen Sie auf Seite

92

PC PLAYER

Ja, jetzt kommt die Super-Muppets-Shooooow! Und zwar auf Ihrem PC mittels eines vermurpften CD-ROMs

110



Sieht so ein Bombenleger aus? Leider ja - in »Blown Away« sprengt sich dieser Clown durch ein Computerspiel.

86



Bill Gates, Boß von Microsoft, hat jetzt auch ein Auge für Spiele. Im Interview mit PC Player erzählt er von Konsolen und der Zukunft des PCs.

20



Zeitreisende sind Dauergäste in »Callahan's Crosstime Saloon« - Legends Adventure entführt auch normale Menschen in die verrückteste Bar dieser Dimension.

30

Aktuell

Interview: Olli Gates	
Bill packt aus	20
E3: Online News	
Rund um Internet & Co	10
E3: Hardware	
Neues von der Hardware-Front	10
Duke Nukem 3D:	
Das beste Drehbuch für Duke	28
Preview: Lighthouse	
Gespensisches im Leuchtturm	20
Wettbewerb mit Topware	
Einmal New York und zurück	28
Preview: Callahan's Crosstime Saloon	
Für Zeitreisende nur gegen bar	30
Kurzmeldungen	12
Hilparaden	34

Software

Online-Special	
Die Web-Seiten der Spielehersteller	104
Bizarre Anwendung:	
PSI mal Daumen	100
Test: Muppets CD-ROM	
Puppenstube	110
Neue Shareware:	
Schnellgucker	112
PC Player online:	
www.pcplayer.de	35
8ug Report	120
Hall of Fame:	
Wing Commander 3	102
NASCAR Racing, Battle Team 2	103



Hardware

Der MMX Prozessor	
Spiele Inside	114
Keine Panik: DirektX Installieren	
Direktes Treiberchaos	110
Technik Treff	152



Verraten und verkauft? Der »F1 Manager 96« scheint mehr Fehler als Features zu haben. Mehr Infos im Test und im Bug-Report auf den Seiten

92, 120



Es geht auch ohne Pentium - »World Rally Fever« holt aus einem 486 verflucht schnelle 3D-Grafik.

80



Action goes Windows 95: Epics jüngster Shareware-Baller-Knatter läuft nicht mehr mit MS-DOS.

78

Intels Neuer ist kein Nachfolger, sondern eine Erweiterung der Pentium-Familie. Warum MMX Spiele bis zu fünfmal schneller machen soll, lesen Sie auf Seite

114



Windows braucht Rollenspiele. Also bastelte Sir-Tech einen Update seines letzten Wizardry-Programms und baute das Hint Book gleich ein.

59



Der Europameister steht zwar unverrückbar fest, doch wenn Sie trotzdem die deutsche Mannschaft zum Pokal führen wollen, hilft das offizielle Programm von Gremlin.

98



Tips & Tricks

Bad Mojo, Cheat	121
Bad Mojo, Lösung	138
Cyberia 2	122
Cyberstorm	48
Deep Space Nine	142
Descent 2	121
Die Siedler 2	121
Fantasy General, Teil 3	148
Offensive	121
Terra Nova	128
Total Mania	121

Rubriken

CD-ROM-Inhalt	18
Editorial	5
Finale	188
Impressum	34
Inserentenverzeichnis	153
Leserbriefe	158
PC Player Index	48
So werten wir	38
Vorschau	159

Special

Cyberstorm

8er Test	42
8ie Tips	48

Spiele-Tests

8town Away	88
Cyberstorm	42
8eathkeep	78
8er Produzent	94
Ellsabeth f.	98
Euro Soccer 98	98
Fire Fight	78
F1 Manager 98	92
Hexen - 8eathkings	88
Klinton	88
Normality Inc.	98
8ffensive	52
8nside Soccer	188
Pray for 8eath	72
Romance of I.I. Kingdoms 4	58
Sonic the Hedgehog	78
Shell Shock	84
Starfighter 3888	88
Strife	88
Total Mania	58
Tracers	61
Virtua Fighter	74
War Cofesse	54
Waterloo	55
Wizardry Gold	59
World Rally Fever	80

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte.“

Petra Maueröder, PC Games 7/96

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird.“

PowerPlay 5/96

„Teuflich gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt.“

Alexander Geltenpoth, PC Action 6/96

„Schön und düster.“

Jörg Langer, PC Player 6/96



- ✱ MULTIPLAYER-SPANNUNG BEIM ERKUNDEN VON DUNGEDNS MIT- UND GEGENEINANDER
- ✱ SPIELEN SIE DIREKT ÜBER DAS INTERNET
- ✱ ZUFALLSGENERIERTE UNTERWELT-LABYRINTHE IN BESTECHENDER SVGA-GRAFIK
- ✱ SPEZIELL FÜR WINDOWS 95 ENTWICKELT

Stärke, Intellekt und Zauberkraft — drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

DIABLO



ERHÄLTlich IM SOMMER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomicon.com>

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Alle Rechte vorbehalten.
©1996 Blizzard Entertainment.

CD-INHALT



Das Warten hat ein Ende, nun ist es bald so weit: »Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva« rollt an. Einen Vorgeschmack bekommen Sie, wenn Sie die Demo unter DOS installieren.



LucasArts auf neuen Pfaden: »Afterlife« simuliert das Leben nach dem Tod. Wer das Ganze ausprobieren möchte, der sollte schleunigst die Demo unter Windows 95 starten.



Von der Spielhalle zur Konsole und schließlich zum PC: Die »Virtua Fighter« prügeln sich jetzt auch auf Computern. Eine Demo mit »Pat« und »Jacky« können Sie unter Windows 95 spielen.

Spielbare Demos

Advanced Tactical Fighters (A.T.F.)

DOS, 8 MByte \DEMOS\ATF\GO.BAT

Afterlife

Windows 95 über »PC Player AutoRunner« starten

Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva

DOS, 31 MByte \DEMOS\OSA3\GO.BAT

Deep Space Nine: Harbinger

DOS, 2 MByte \DEMOS\OS9\GO.BAT

Dogz

Windows 95 über »PC Player AutoRunner« starten

Megarace 2

DOS, 89 MByte \DEMOS\MEGA2\GO.BAT

Shattered Steel

DOS, 30 MByte \DEMOS\SSTEEL\GO.BAT

Star Quest 1

DOS, 7 MByte \DEMOS\STARQST\GO.BAT

The Incredible Machine 3

Windows 95 über »PC Player AutoRunner« starten

Total Mania

Windows über »PC Player AutoRunner« starten

Virtua Fighter

Windows 95 über »PC Player AutoRunner« starten

World Rally Fever

DOS, 3 MByte \DEMOS\RALLY\GO.BAT

Selbstablaufende Demos

Blown Away

Windows über »PC Player AutoRunner« starten

Windows-Magazin

Multimedia Leserbrief

8:54

Shellshock Rap

1:02

Patches

EF 2000

Praktische Joystickbelegung \PATCHES\EF2000

F1 Manager '96

Patch auf Version 1.05 \PATCHES\F1MAN96

Indy's Desktop Adventures

Neues SETUP-Programm \PATCHES\INDYDESK

PC Player CD 3/96

Patch für Magazin-Programm \PATCHES\PCPL0596

Stonekeep

Patch auf Version 1,2 \PATCHES\STONKEEP

Terminator Future Shock

Patch auf Version 1.30 \PATCHES\TFSHOCK

Warcraft 2

Patch auf Version 1,21ger \PATCHES\WAR2

Wizardry: Bane of the Cosmic Forge

Alternatives Installationsprogramm \PATCHES\WARZINST

Wizardry: Gold

Neuester Patch \PATCHES\WANE

Wizardry: Gold

Neuester Patch \PATCHES\WGOLD



Programme

COT 1.15

CD-ROM-Tool

\\PROGRAMM\\CDTOOLS

DCC 4.1

PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms

\\PROGRAMM\\DCC41PCP

Game Wizard 3.0

Spieler-Utilities

\\PROGRAMM\\GAMEWIZ

Normality Inc.: Bildschirmschoner

für Windows 3.x und Windows 95

\\PROGRAMM\\NORMSCRN

nVidia-Grailharte

Testprogramm für PCI-Bus

\\PROGRAMM\\NVIDIA

PCXDUMP 9.3

Bildschirm-Capture-Programm

\\PROGRAMM\\PCXDUMP

PICEM 3.2

Bildbetrachter

\\PROGRAMM\\PICEM

VGA-Benchmarks

verschiedene Grafik-Benchmarks

\\PROGRAMM\\VGBENCH

Hilfen für Spieler

DatenPlayer Deluxe

Testdatenbank mit neuen Wertungen über »PC Player AutoRunners« starten

Civilization 2

Szenario »Age of Discovery«

\\TIPS\\CV2

Terra Nova

Spielstände der Level 2 bis 37

\\TIPS\\TERRNOVA

Top Gun: Fire at Will!

Monatsmission Nr. 3

\\TIPS\\TOPGUN

Game Tracks

Trach 2: Virtua Fighter Start-Jingle	0:13
Trach 3: Virtua Fighter Siegermusik	0:11
Trach 4: Virtua Fighter	0:11
Trach 5: Virtua Fighter	0:22
Trach 6: Virtua Fighter Spielerauswahl	5:06
Trach 7: Virtua Fighter Kampfmusik	5:13

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DDS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DDS aus auf das Laufwerk der CD und tippen Sie **START**. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DDS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

Spieler-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTDRUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unser Magazin-Programm mit den Multimedia-Leserbriefen, sowie unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken. Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten:

cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder FAX direkt an den Verlag.

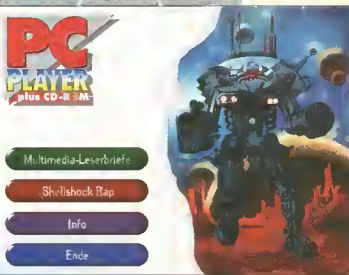


Fast wie in einer Achterbahn: Bei »MegaRace 2« verläuft die Strecke wild hoch und runter. Sie können die Demo ohne Sound direkt von der CD starten oder mit Musik installieren.



Technisch gelungene Rennspiele für den Normalpieler sind selten. Gut, daß es »World Rally Fever« gibt. Die Demo benötigt unter DOS außerdem nur 3 MByte.

Der sympathische Kent treibt auf Wunsch sein Unwesen auch auf Ihrem Desktop. Hinweise zur Installation finden Sie im Programm »PC Player AutoRunner«.



In jeder Ausgabe heiß erwartet: unsere »Multimedia Leserbrief«, am besten schauen Sie sich diese über das »Magazine«-Programm an, das Sie mit dem »PC Player AutoRunner« starten.

KURZ NOTIERT

★★★ Sid Meier, der geniale Programmierer, zu dessen Hits »Civilization« oder »Pirates« gehören, hat MicroProse verlassen. Mit einem Schwung aller MicroProse-Kollegen gründete er die Softwareschmiede »Firaxis«, die mit innovativen Spielen an den Erfolg der bisherigen Hits anknüpfen will.

★★★ Sony hat in New York die ersten eigenen PCs vorgestellt. Sie werden mit einer 166- und 200-MHz-CPU angetrieben, verfügen über mindestens 16 MByte RAM, Festplatten ab 2,1 GByte und werden außerdem mit einem 28,8-kbps-Modem ausgestattet.

★★★ Apogee Software hat im letzten Halbjahr die Entwicklung für sieben Titel eingestellt. Apogee-Chef Scott Miller meinte dazu, daß es kein Zeichen finanzieller Schwierigkeiten sei, sondern seine Firma sich auf wenige, aber dafür bessere Spiele beschränken wolle. In der Mache sind jetzt ein abgedrehter Flipper namens »Balls of Steel« und »HiSpeed«, ein Mehrspieler-Autorennen.

★★★ Neu gegründet wurde das FlugSimulations-Forum Deutschland, in dem sich PC-Piloten austauschen und helfen können. Regelmäßige Treffen und ein Magazin sind ebenfalls geplant. Infos gibt es bei Peter Brieger (040/664 517) oder Jürgen Volkmer (040/547 9045).

★★★ Softgold veröffentlicht erfolgreiche Spiele zum Sparpreis. Bei den rund 50 Mark teuren »LucasArts Classic Adventures« sind die Spiele »Loom«, »Zak McKracken«, »Maniac Mansion«, »Monkey Island« und »Indy 3« dabei. Für Star Wars-Fans interessant: die rund 70 Mark teure »Star Wars Collection« mit »Rebel Assault«, »X-Wing« und dem »Star Wars Screen Entertainment«.

★★★ Seit dem 1. Juni gibt es neue Tarife bei CompuServe und MSN. CompuServe rechnet aufgrund technischer Probleme wieder zum alten Tarif in US-Dollar ab. MSN senkt die Preise ebenfalls: 49 Mark im Monat kostet die unlimitierte Nutzung von MSN und Internet. Der Standard-Plan kostet 12 Mark inklusive zwei Freistunden, jede weitere schlägt mit sechs Mark zu Buche.

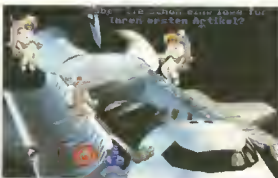
★★★ CompuServe hat eine Internet-Initiative namens »Red Dog« vorgestellt. Noch innerhalb dieses Geschäftsjahres sollen sämtliche Angebote des Dienstes in das World-Wide-Web-Format umgewandelt werden. Dazu benutzt CompuServe »Normandy«, Microsofts Entwicklungsplattform für kommerzielle Internet-Dienste.

★★★ Yahoo!, der bekannte Internet-Suchdienst, will noch in diesem Jahr eine deutsche, eine englische und eine französische Version des Führers durch den Datendschungel anbieten.

Aktuelle Meldungen

► Deutsche Rebellen und Astronauten

Die englischsprachigen Sternenkrieger von »Rebel Assault 2 – The Hidden Empire« düsen bereits seit Anfang des Jahres durchs Weltall. Nun ertönen Funkverkehr sowie die Befehle von Darth Vader und seinen Sturmtruppen auch in deutscher Sprachausgabe, optional inklusive deutscher Untertitel. Besonders erfreulich: Die Qualität der Texte in der komplett deutschen



Journalisten im Weltraum haben ganz irdische Sorgen.

Version entspricht dem, was man von LucasArts-Produkten erwartet. Die Dialoge sind witzig übersetzt und erklingen lippen-synchron zu den Videos. Wer bisher mangels Englischkenntnis zögerte, sollte sich spätestens jetzt der Rebellion anschließen.

Auch »The Dige« liegt in einer deutschen Fassung vor. Dabei wird die Hauptrolle von Synchronsprecher Christian Rode mit Sprache erfüllt, der mit seiner markanten Stimme schon in den Straßen von San Francisco oder Kojak zu hören war und sehr viel zur Atmosphäre des Spiels beiträgt. Die Bildschirmtexthe sind ebenfalls komplett in Deutsch. Beide Spiele wechseln für rund 100 Mark den Besitzer.

► Gerührt, nicht geschüttelt!

Zum 25-jährigen Jubiläum der Rennsport-Sponsoringtätigkeit von James Bonds Lieblingsfirma erscheint in diesen Tagen eine CD namens »Martini Racing«. Neben Infos, Fotos und Videos aus den verschiedenen Rennserien wie Formel 1 oder Powerboat findet sich zum Selbstfahren kein geringeres Spiel als »Bleifuss«. In einer speziellen Martini-Version können mit einem Martini-Alfa drei Rennserien unsicher gemacht werden. Übereinand ist das Spiel netzwerktauglich, bis zu acht Spieler können sich heiße Rennen liefern. Für rund 30 Mark können Sie in den Wagen steigen.



► Neues von TerraTec

TerraTecs meistverkaufte Soundkarte »Soundsystem Gold 16/96« gibt es in einer technisch wesentlich verbesserten Fassung für rund 200 Mark. Das Signal-to-noise-Verhältnis wurde erneut gesenkt, und die Karte beherrscht nun den für das Telefonieren per Internet wichtigen Full-Duplex-Modus, den Karten wie die Soundblaster 16 noch nicht meistern. Unter DOS ist sie zur Soundblaster bzw. Soundblaster Pro kompatibel,

für Windows werden eigene Treiber mitgeliefert. An die MPU-401-Schnittstelle kann eine WaveTable-Karte angesteckt werden, eine E-IDE-Schnittstelle und mehrere Audio-Anschlüsse sorgen dafür, daß Sie die gängigsten CD-ROM-Laufwerke an der Karte anschließen können. Reichhaltiges Zubehör im Wert von mehr als 400 Mark wird mitgeliefert: »MusicStation« mit Notendruckfunktion von Steinberg, das bekannte »CircleElements SE« sowie ein Audiokabel und zwei Passivboxen fanden Platz in der Packung. Die neue TerraTec gibt es auch in einer SE-Version ohne Zubehör für 149 Mark.



Reichhaltiges Zubehör: das Soundsystem Gold 16/96 von TerraTec.

► Panzer erobern Windows 95

Der Hauptkritikpunkt am Hexfeld-Schmankerl »Panzer General« war der unbrauchbare Mehrspielermodus: Ohne Kampfberichte wußte man nie, was der Gegner während seines Zuges getan hatte. Jetzt hatSSI Panzer General neu veröffentlicht: auf einer einzigen CD befinden sich die alte DOS-, eine Macintosh- sowie eine Windows-95-Version. Letztere übernimmt sämtliche Features des Nachfolgers »Allied Generals«, auch die Verbesserungen durch Patches (etwa Scrolling bei

Erreichen des Bildschirmsrands). So kann man im E-Mail-Modus eine Wiederholung des gegenseitigen Zugs anschauen; sämtliche Fenster sind frei positionierbar und das Kartenfenster zeigt bei einer Auflösung von beispielsweise 1024 mal 768 Pixel mehr

Nur das Martini-Logo verrät, daß hier nicht das echte Bleifuss seine Runden zieht.



VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. **VICTORY 3D** paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der **WINNER**-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:

VICTORY 3D – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 VIRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDD RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen



Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-881
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>

(ELSA)

Datenkommunikation
Computergrafik



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Panzer General Win95 bietet betriebl. Positionieren der Fenster und eine Replay-Funktion.



vom Spielfeld als die DOS-Version. Zudem wurden die Begleitgrafiken überarbeitet, Panzer General ist nun etwas schöner geworden. Wer das Spiel noch nicht hat, sollte unbedingt diese spezielle CD-Fassung kaufen, die es in Deutschland nur als US-Import gibt.

► Sensible vor, noch ein Tor!

Zum Redaktionsschluss war der neue Europameister noch nicht bekannt, und Deutschland stand erst mit einem Bein in der zweiten Runde. Wenn Sie beim Lesen dieser Zeilen nicht ganz mit dem Endergebnis zufrieden sind oder Berti mal zeigen wollen, wie Sie das Team geführt hätten, ist die EM-Edition von »Sensible World of Soccer« etwas für Sie. Neben allen Teams der EM wurde ein Trainer-Modus, verbesserte Ausleihe- und Eigenschaftsversionen für die Spieler und weitere kleine Zusätze ins Programm aufgenommen. Auch der Preis von circa 70 Mark (CD) oder 60 Mark (Disk) ist recht mächtig.

► It's a Sony!

Wenn Sie schon immer einen tragbaren CD-Spieler haben wollten und es satt sind, bei lauteintensiven Spielen auf Ihr Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk warten zu müssen, können Sie zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Der »CD-ROM Discman PRD-250« ist ein 4x-Speed-CD-Laufwerk mit einer mittleren Zugriffszeit von 250 ms. Es wird über eine SCSI-2-Schnittstelle durch Standard-ASPI-Treiber angesprochen. Mitgeliefert wird eine PC-Card-Schnittstellenteile (früher PCM-CIA genannt) von Adaptec sowie ein Notebook-Verbindungskabel. Mit rund 750 Mark ist der Discman nicht ganz billig, dafür können Sie im Discman-Betrieb mit den beiliegenden Lithium-Ionen-Akkus bis zu 12 Stunden Ihre Musik-CDs anhören.

► Ready for Take-off!

Microsofts »Flight Simulator« verkaufte weltweit über zwei Millionen Exemplare. Neben den offiziellen Erweiterungs-Szenarien werden von vielen kleineren Firmen laufend Ergänzungen wie neue Flugzeuge oder Landschaften herausgegeben. Aerosoft (Büren) präsentiert in einer »Aircraft Collection« zwölf sehr detaillierte Flugzeuge wie die Concorde oder eine F-4 Phantom. Von Instant Access stammt »Perfect Flight«, ein Add-On, das neben der kompletten Landschaft und allen Flughäfen der britischen Inseln die Azoren, Gibraltar

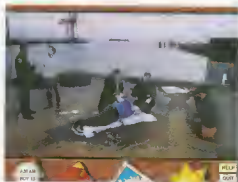
und die Kanarischen Inseln enthält. Dazu kommen 19 neue Flugzeuge und ein Hilfsprogramm zur Flugplanung. Dritter im Bunde ist der »Schratti Commander« von Enrico Schratti aus Italien (Vertrieb über Profisoft), der sich bei FS5-Fans durch Hunderte von Utillities und Szenarien einen guten Ruf machen konnte. Mit diesem Programmpaket können Sie sogar selbst komfortabel eigene Landschaften und Flughäfen erstellen. Utillities helfen während des Fluges, und als Bonus liegen zwei Szenarien, Budapest und Delhi, bei.

► Krimistunde

Nachschub für Nachwuchs-Detective gibt es gleich zweimal. »Die Affäre Morlovo« von NovaMedia (Iserlohn) nimmt den Spieler für rund 80 Mark mit nach Paris. Hier muß er als Journalist unter Mordverdacht ein Ver-



Als Journalist unter Mordverdacht in Paris ...



... und als Detective bei der Polizei in San Francisco.

brechen aufklären, in das KGB und Gendarmerie verwickelt sind. Von der Seine zur Bucht von San Francisco bringt uns »SPD Homicide«. Als Detective im San Francisco Police Department gilt es, das Rätsel um eine Leiche zu lösen, die ein Angler eines Tages im Hafen entdeckt. Die Geschichte beruht auf einem wahren Fall, und wenn Sie einmal nicht mehr weiter wissen, fragen Sie einfach einen echten Polizisten um Rat. Bombo arbeitet zur Zeit mit Hochdruck an der deutschen Fassung. »Golden-Gate-Mörder« genannt. Wir stecken uns im nächsten Heft die Polizeimarke an.

► Computer im Kino: Hackers

Filme, in denen Computer eine tragende Rolle spielen, sind in »The Net«, »Johnny Mnemonic«, »Toy Story« – ohne einen Computer wäre das Drehbuch nicht über

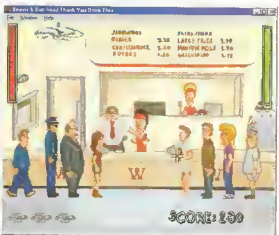


Dumm gelaufen: Die Hacker unter falschem Verdacht.

die ersten Seiten hinaus gekommen. Aktuellster Vertreter dieses Trends ist »Hackers«. Fünf Jugendliche aus einer New Yorker High School sind Computer-Cracks und tummeln sich am liebsten im Cyberspace. Eines Tages stoßen sie auf die Machenschaften von »The Plague«, einem Hacker, der illegale Machenschaften per Internet durchführt. Dieser lenkt den Verdacht dafür auf die fünf Kids, die alle Hände voll zu tun haben, um das FBI loszuwerden und den eigentlichen Urheber der Datenmanipulationen aufzufinden. Auch wenn die Story recht herkömmlich klingt, sind Tempo und Aufmachung des Films gelungen. Die Nachwuchsschauspieler spielen die knapp zwanzig Jahre alten Schüler überzeugend modern und ohne Hollywood-Getue. Sicher sind einige Film-Computer ihrer Zeit mal wieder voraus, trotzdem ließ sich sogar Kinkotikerguru Robert Ebert zu drei von vier Sternen hinreißen.

► Shut up, Beavis!

Alle Fans des Chaotenduos Beavis und Butt-Head können sich auf einen weiteren PC-Abstecher der respektlosen Kumpanen freuen. Nach dem recht abgedrehten Adventure »Virtual Stupidity« lassen uns die beiden in »Little Thingies« an ihren liebsten Freizeitbeschäftigungen teilhaben. Neben den schon aus dem Adventure bekannten Spaß wie »Zielschießen« oder »Insekten-Gerechtigkeit« lernen wir endlich »Burger World« kennen. In diesem sagenumwobenen Schnellrestaurant spielen bereits etliche TV-Folgen. Ebenfalls neu dabei ist ein »Macho-Spiel« und ein weiteres, noch geheimes Spiel. Little Thingies soll als Budget-Titel voraussichtlich unter 50 Mark erscheinen. (ra)



Yeah, thank you, drive through, huhuhuh.

MEDIUM

Your way to flavor.

Marlboro
MEDIUM

3/96

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DER JOYSTICK DRÜCKT ZURÜCK

Der Joystick ist tot, es lebe der Joystick: Auf der E3 zeigten mehrere Hersteller, wie sie sich die Eingabegeräte der Zukunft vorstellen.

Die E3 in Los Angeles war nicht nur Treffpunkt der Spieleanbieter (wir berichteten in der letzten Ausgabe). Auch aus dem Hardwarelager waren viele Firmen angetreten, um Ihre Produkte anzupreisen. Neben einer Reihe von schon bekannten 3D-Grafikkarten fielen uns insbesondere die neuen Eingabegeräte der Firmen Spaceball Industries, Thrustmaster und CH Products ins Auge.

Kaum haben wir in der letzten Ausgabe den »Spaceball Avenger« getestet (7/96, Seite 158), zeigte Spaceball auf der E3 auch schon das Nachfolger-Modell, welches im Herbst erscheinen soll. Der »SpaceBall 360« ist kleiner, leichter und wahr-

scheinlich auch preiswerter als der Avenger. Die Bedienung wurde vereinfacht, indem sich die Kugel jetzt etwas mehr in die einzelnen Richtungen bewegen lässt. Geblieben ist das Funktionsprinzip: Die

Kugel kann in alle sechs Richtungen (oben, unten, links, rechts, vorne, hinten) sowohl gedrückt wie auch gedreht werden. Hat man das Prinzip erstmal kapiert, gelingen in 3D-Spielprogrammen die irrsinnigen Kapriolen, da sich Bewegungen und Drehungen gleichzeitig ausführen lassen. Mit 10 Bit Auflösung für jede der Achsen kann sehr feinfühlig und präzise gesteuert werden. Neben der Version, die in beiden Händen gehalten wird, soll auch eine Desktop-Version mit Ständer erscheinen. Bei »CH Products« gab es den Prototypen eines geheimnisvollen Joysticks ohne Namen zu sehen. Zusammen mit der Firma »Immersion Corporation« entwickelt man

einen »Force Feedback Joystick«. Das Funktionsprinzip lässt sich am besten mit »Der Stick drückt zurück« beschreiben: Je nach Kurvenlage eines Flugzeugs oder Raumschiffs ist der Stick immer schwerer zu drücken. Bei Kollisionen oder Explosionen vibriert oder rüttelt der Stick. Der Prototyp entwickelte dabei ziemliche Kräfte und war in der höchsten Stufe kaum noch in Position zu halten. Gezeigt wurden angepasste Versionen von »Descent 2k« und »Jet Fighter 3k«. Es handelt sich keineswegs um die eher späßige als realistische Vibration des »Logitech Cyberman«, der vor zwei Jahren erschien.

Die Kollegen von Thrustmaster konnten mit der Ankündigung, zusammen mit »Cybernet Systems« eine Feedback-Version des »T2«-Lenkrads zu entwickeln. Der Neue wird sich der Straßenlage und Auto-Bewegung entsprechend in den Händen des Spielers »wehren«. Natürlich geht dies nur mit speziell darauf angepassten Spielprogrammen, die dem Lenkrad entsprechende Daten übermitteln. Das noch unbekannte Steuerlenkrad soll im Oktober erscheinen.

Wesentlich konkreter sind die Pläne für ein preiswertes Lenkrad, welches das »T2« nach unten abrunden soll. Unter dem Namen »Grand Prix 1k« erscheint eine Lenksäule, die ohne Pedale auskommt, weil Gas und Bremse über oben angebrachte Hebel gesteuert werden. Das Lenkrad wird für rund 160 Mark zu haben sein und ist damit eine preiswerte Alternative zum T2. Es soll im Juli erscheinen.

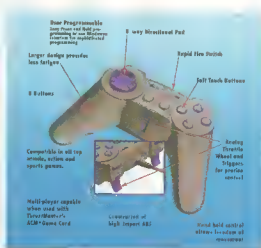


Ebenfalls für Juli ist das »Phazer Pad« vorgesehen, welches das simple Gamepad in eine neue Dimension katapultiert. Es ist zum einen voll programmierbar und wird gleichzeitig an Tastatur- und Joystick-Port angeschlossen. An der Vorderseite befindet sich ein Drehrädchen, mit dem der Schub oder die Geschwindigkeit in Spielen analog gesteuert werden kann. An der Rückseite sind zwei analoge Feuerknöpfe zu finden, die ebenfalls als Gaspedal und Bremse herhalten können - je tiefer die Knöpfe eingedrückt werden, desto stärker wird die Funktion auf dem PC ausgelöst. Die

Programmierung kann direkt am Pad erfolgen oder komfortabel über ein Windows-Programm abgewickelt werden. Angepeilter Preis für das Wunderpad: unter 100 Mark. Nicht wesentlich teurer, rund 100 Dollar, kostet in den USA das »FUNWire«-Netzwerk von Moses. Im Preis enthalten sind zwei Steckkarten und die Treibersoftware für Netzwerkspiele. Alle Spielprogramme, die IPX oder NetBIOS unterstützen, sollen damit problemlos laufen. Zwar ist es auch nicht viel teurer, sich gleich richtige Netzwerk-Karten und Kabel zu kaufen, aber bei FUNWire ist gleich alles in einer Schachtel und wesentlich einfacher zu installieren. Wann das System auf dem europäischen Markt zu haben sein wird, stand auf der E3 aber noch nicht fest. (bs)



Aktuell



▲ Das »Phazer Pad« von Thrustmaster ist nicht nur voll programmierbar, sondern bietet auch erstmalig analoge Feuerknöpfe.

Die preiswerte Alternative: Im »Grand Prix 1k« ist die Funktion der Pedale einfach in das Lenkrad integriert worden.



Warning:

BLIZZ KIXX CD ROM
will seriously change your
Online-Experience

Die CD ROM mit dem eigenen Online-Netz: **schneller, lauter, schriller und garantiert providerkostenfrei.** Alles, was du brauchst, ist die frisch gepresste BLIZZ CD ROM. Dich erwarten thrilling games, virtual clublife, creative workshops in The Lab, heiße news, chatting ohne limit **and more.....**

Get more infos and win at <http://www.blizz.de> im Viva-Text, ab S. 666
Direct order: at 030/19855 und bei

VOBIS



DIE SCHLACHT UM DEN SPIELER

Kaum ist das Internet da, geht der Krieg um die Kunden auch schon los: Ein halbes Dutzend Anbieter drängelt sich auf den Multiplayer-Vermittlungsmarkt.

Vor sechs Monaten noch war die Welt so einfach: Wer per Modem gegen jemanden spielen wollte, rief den anderen einfach an. Nur: Dazu muß man erst einmal Mitspieler haben, und eine umfassende Liga läßt sich so auch nicht aufbauen. Außerdem sind damit die meisten Spiele auf zwei Spieler beschränkt; drei Kandidaten per Modem zu koppeln, ist ohne zwischengeschalteten Server meist nicht möglich.

Solche Server in Form von Mailboxen gab es zwar auch; id Software arbeitete beispielsweise eng mit »Dwangos« zusammen, so daß Doom-Matches mit vier Spielern auch per Modem realisierbar waren. Aber dann mußte ein Dwango-Server in Ortsgespräch-Nähe sein, und man war auf den lokalen Wettbewerb beschränkt. Aber was tun, wenn ich nun gern mal gegen jemanden in Australien spielen will?

Wofür gibt es denn das Internet? Seit mehreren Monaten basteln verschiedene Firmen daran, Modem-Spiele über das Internet abzuwickeln. Ganz Versorgene versuchen, mit der Shareware »Kaik« Ihre PC entsprechend zu konfigurieren und stoßen dabei auf diverse Probleme vom Netzwerk-Stack bis zur »High Latency«. Einfacher wird es mit Firmen wie »TEN«, »Mpath« und

»Engage« gehen, die mit eigener Software und eigenen Servern das Leben einfacher machen wollen.

Branchenlebbling in den USA ist zur Zeit »TEN«, das »Total Entertainment Network«. Das liegt nicht zuletzt daran, daß TEN eine Exklusiv-Lizenz auf Duke Nukem 3D sowie die nächsten zukünftigen Spiele von Apogee und 3D Realms hat. Wer im Internet Duke spielen will, soll TEN-Kunde werden. Weitere Anbieter werden SSI mit »Dark Sun: Crimson Lands« (Rollenspiel), Accolade mit »Deadlock« (Strategiespiel) und Domark mit »Confirmed Kill« (Flugsimulation) sein.

Dicht auf den Fersen ist »Mpath«, denen TEN die Duke-Lizenz wegschnappte. Mpath arbeitet unter anderem mit Blizzard (Warcraft), Intracorp (Witchaven), Maxis (SimCity 2000) und Reality Bytes (Havoc) zusammen. Wichtigster Pluspunkt im Mpath-Angebot: Das hausinterne Internet-Protokoll kann neben den Spieldateien auch Sprache übertragen. So soll es in einem Strategiespiel möglich sein, mit den anderen Spielern zu reden, während man seine Züge eingibt. Besonders sind dafür ein besonders schnelles Modem, Mikrofon und Soundkarte.

Während beide Firmen schon seit einiger Zeit um Kunden und Entwickler buhlen, macht Interplay die Sache noch einfacher: Man gründete eine Firma zur Vermarktung der eigenen Programme. So soll es auf »Engage« unter anderem das exklusive »Descent Online«, das offizielle »MUD II« sowie die neuen AD&D-Spiele »Dragon Dice« und »Descent into Undermountain« geben. Nicht ganz so aufwendig macht es Blizzard: Für das Rollenspiel »Diablo« richtet man einen eigenen Server namens »battle.net« ein. Vorteil für den Kun-

den: Es entstehen keine zusätzlichen Kosten, im Kaufpreis von Diablo ist die »battle.net«-Benutzung inbegriffen. Nachteil: Um einen Internet-Anschluß muß man sich selber kümmern.

In Europa will »E-one« Fuß fassen. Das in England basierte Unternehmen »Entertainment Online« will aber mehr als nur Online-Spiele bieten. Abonnenten dürfen beispielsweise auch Vollversionen von älteren Spielen downloaden und in einem Lifestyle-Magazin blättern, das speziell für E-on geschrieben wird. Das System will sich mehrsprachig präsentieren und unter anderem die meisten Inhalte auch in Deutsch anbieten.

Das Problem der Antwortzeit

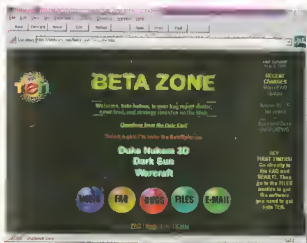
Jeder Internet-basierte Spielendienst hat mit einem massiven Problem zu kämpfen: die »Latency«, übersetzt etwa »Antwortzeit«. Wenn ein Spieler einem anderen Daten schickt, dann gehen diese Daten durch mehrere Dutzend Rechner und Netzwerke, denn die Computer sind nicht direkt miteinander verbunden. Bis die



Der neu gestaltete »Games«-Channel in AOL bietet bis Jahresende ein Dutzend brandneuer Spiele.

Bytes also beim Spielpartner eintreffen, vergeht gut eine halbe bis eine Sekunde, bei schlechtem »Routing« auch wesentlich mehr. Mit dieser Antwortzeit läßt sich ein schnelles Actionspiel nur unbefriedigend nutzen. Die meisten Anbieter wollen sich durch Bereitstellung eigener Internet-Dienste um das Thema herumhaken. Wer über TEN spielen will, soll auch einen TEN-Internet-Anschluß haben. Befinden sich beide Spieler nur im TEN-Teil des Internet, können die Daten sehr schnell geroutet werden. Wählt sich jemand über CompuServe oder AOL ein, fliegt er bei zu langer Antwortzeit aus dem System, da er mit den internen Spielern nicht mithalten kann. Das bedeutet für deutsche Interessenten: Wie gut man über TEN spielen kann, ist reine Glückssache, da je nach Provider das Routing in die USA sehr flott oder sehr langsam ist.

Hier sehen die Online-Dienste natürlich ihre große Chance. CompuServe und AOL haben große, weltweit operierende Netzwerke, in denen sie die Antwortzeiten im Griff haben sollten. So präsentierte zur E3 das amerikanische AOL auch seinen neuen Ableger »AOL Games«. Dabei handelt es sich organisatorisch um eine



Das »Total Entertainment Network« ist zur Zeit noch im Beta-Test und nur in den USA vernünftig nutzbar.

TEN europäisches Gegenstück namens »E-one« will unter anderem auch Lifestyle-Nachrichten bieten.



Ein GUTER TAG im BÜRO



eigene Firma in der Firma; praktisch kann jeder AOL-Benutzer über das Keyword »GAMES« sofort auf die Leitseite zugreifen.

Bis Jahresende will AOL weit über ein Dutzend neuer High-Tech-Spiele installiert haben. In einer Allianz mit »MetaTools« wird beispielsweise das klassische Brettspiel »Go« in einer grafisch aufregenden Variante als »MetaGo« präsentiert. Zwei weitere Programme simulieren Brettspiele, die es in dieser Form nicht im Laden gibt. Bei »MetaHex« legen zwei Spieler Sechsecke aneinander, um eine durchgehende Linie zu bilden. In »MetaSquares« sollen Spielsteine die Eckpunkte von möglichst großen Quadraten übernehmen. Beide Spiele haben eine nicht gerade einfache Punktezzählung, die zum Glück der Computer übernimmt.

Nicht nur die Spiele selbst, auch die »Lobbies« sind hervorragend designt. Spieler treffen sich in diesen virtuellen Hallen und suchen sich Partner im passenden Schwierigkeitsgrad. Es wird eine automatisch verwaltete Liga geben sowie Chat-Funktionen und Zuschauer-erräume. Zu guter Letzt sind die Metatools-Spiele darauf angelegt, nur wenig Modem-Bytes zu verbrauchen; sie lassen sich also auch sehr gut spielen, während im Hintergrund eine große Datei downgeloadet wird. Alternativ ist man in mehreren Spiele gleichzeitig zugegen.

Wer sich an amerikanischen Trivia-Spielen erfreuen kann, ist mit dem frisch gestarteten »Trivial Pursuit« auf AOL bestens bedient. Die Online-Version basiert lose auf dem bekannten Brettspiel. Allerdings müssen Sie zum einen ein Nachtmensch sein (die Spielrunden finden zu amerikanischer Zeit abends statt, also in den frühen Morgenstunden bei uns) und keine Probleme mit der englischen Sprache haben. An jedem Werktag wird mit beliebig vielen Spielern um die Wette geraten, jeden Mittwoch gibt es sogar Preise zu gewinnen.

Ein alter Hase im Online-Spiele-Geschäft ist Keskai, in Deutschland durch den »Air Warrior« bekannt. Die neueste Version des Air Warriors wird gerade auf AOL durch einen Beta-Test gejagt. Das Programm läuft jetzt unter Windows, kann direkt über Online-Dienste gestartet werden und unterstützt Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten (auf einem Pentium durchaus spielbar). Die Online-Flugsimulation unterstützt mehrere Dutzend Piloten gleichzeitig, bietet aber auch einen Modus, um alleine »offline« zu trainieren. Spieler haben die Wahl aus über zehn Flugzeugen und können sogar in einen Jeep oder Panzer steigen.

AOL ist nicht der einzige Air-Warrior-Anbieter; auch auf CompuServe sollen die Flugakrobaten bald starten. Der



Die neueste »Air Warrior«-Version läuft unter Windows auch in besonders hohen Auflösungen.

Provider möchte sein Angebot an Online-Spielen gewaltig updaten. Sieht man vom Chat-Spielsystem »Worlds Away« ab, bietet CompuServe nur Brett- und Textspiele aus den achtziger Jahren.

» Die heiße Schlacht ums letzte Spiel

Neben den Anbietern von kompletten Spielsystemen gibt es auch einige Firmen, die voll auf die selbstregulierende Kraft des Internet setzen und Spiele speziell für das Netz entwickeln. Dazu gehört beispielsweise »Archetype Interactive«, eine kleine Software-Firma, die am Rollenspiel »Meridian 59« arbeitet. Von der Beta-Test-Version war die Firma 3DO so begeistert, daß sie Archetype gleich kaufte. Statt Konsolen-Spiele will 3DO sich jetzt auf PC-Programme und Internet-Software konzentrieren.

(bs)

BILL PACKT AUS

Der reichste Mann Amerikas als Pac-Man-Spieler? Im Exklusiv-Interview mit PC Player sagt Microsoft-Chef Bill Gates, was er von der Spiele-Branche hält.

Natürlich muß man nicht wissen, wie man den besten Kilrathi aus »Wing Commander 3« wegputzt, um eine erfolgreiche Spielefirma zu leiten. Aber es wäre schon nett, wenn ein Mensch, der so viel Macht über Spiele und Spieler hat, zumindest Command von Conquer unterscheiden könnte. Und die Macht von Bill Gates sollte man nicht unterschätzen. Als größte Softwarefirma der Welt hat Microsoft jede Menge Muskeln.

Aber warum hat es so lange gedauert, bis Microsoft auch in der Spielwelt bekannt wurde? Und wird die Sechs-Milliarden-Dollar-Firma (geschätzter Jahresumsatz) die Spielerszene auf raue Art umkrempeln, oder einfach nur ein weiterer Anbieter sein?

Im Auftrag von PC Player traf sich ein Reporterteam der englischen Zeitschrift »edge« im Mai mit Bill Gates in dessen Firmenhauptquartier in Redmond, Washington.

PC PLAYER: Nach dem Erfolg des »Flücht Simulators« und dem seit Jahren anhaltenden Boom im PC-Spiele-Markt stellt sich die Frage, warum Microsoft nicht schon früher mit voller Kraft dieses Marktsegment bearbeitet hat?

BILL: Wir hatten schon immer unsere Hand im Spiel. Ein oder zwei kleine Spiele, die Betriebssystemen beiliegen, waren schon immer eine gute Idee, und die werden wir weiterführen. Wir hatten stets eine Handvoll Titel, obwohl diese meistens von anderen Firmen zugekauft waren. Wir sahen, wie beschämend kompliziert manche Spiele zu installieren sind und insbesondere die Konflikte zwischen DOS-Spielen und Windows-3.1-Applikationen. Das hielt den gesamten Markt auf. Neueinge sollten nicht unbedingt einen Experten in der Nähe haben müssen, damit der ihnen die Config-Dateien ändert. Aber Spiele verlangten das. Also war es ein Teilziel von uns, den PC zu einer stabileren Plattform zu machen, die nicht durch Spielprogramme aus dem Gleichgewicht gebracht wird.

PC PLAYER: Aber sind die Spiele, die Microsoft entwickelt, nicht im wesentlichen dafür gedacht, Windows 95 weiter zu verkaufen?

BILL: Nein, wir machen sie, um Geld zu verdienen. Und deswegen sieht man auf einmal so viele Titel, die wir intern entwickeln – eine Menge mehr als je zuvor – und nochmal einen Stapel aus der Zusammenarbeit mit Dreamworks Interactive.

PC PLAYER: Vergessen wir mal Windows 95 und diese anderen Dinge. Was kann Microsoft als Spiele-Entwickler dem gesamten Markt geben? Warum sollen sich Spieler auf Microsoft als Neuzugang in dem Genre freuen?

BILL: Leute, die Computerspiele spielen, werden sich nur auf die einzelnen Titel als solches stützen ...

PC PLAYER: Sollen Microsofts Bemühungen wirklich so einfach verstanden werden? Als Liste von Spielen?

BILL: Neunzig Prozent werden das. Die anderen zehn Prozent werden vielleicht erkennen, daß wir wirklich wissen, wie man Software testet, wie man sie verkauft, wie man mit einem langfristigen Blick besonders aufwendige Technik in die Spiele einbringt. Dinge, wie Spiele mit Spracheingabe – das wird bald passieren oder Spiele, die noch mehr »Multiplayers« sind als heute und das Internet einbeziehen.

Hier gibt es eine Menge neuer Technologien, und wenn wir schlauer geworden sind und die Plattform PC für Spiele verbessern können, dann ist das gut für die ganze Industrie. Obwohl wir sehr gut dabei sind, mit anderen Firmen zusammenzuarbeiten, wird eine interne Spiele-Entwickler-Crew ein Teil davon sein. Ich ermutige unsere Spiele-Entwickler, den Betriebssystem-Entwicklern harte Aufgaben zu stellen – und umgekehrt. Das hat schon zu guten Resultaten geführt.

PC PLAYER: Dann fragen wir mal anders herum: Auf welche Art und Weise sollten die anderen Firmen den Eintritt von Microsoft fürchten?

BILL: (lächelt) Nun, nicht wirklich. Ich frage mich, sind Konsolen und PCs wirklich im Wettbewerb? Im Sinne, daß man in ein Geschäft geht und sich zwischen Sony und Sega entscheidet, sicherlich nicht. Normalerweise, wenn man einen PC und diesen Reichtum an Möglichkeiten ausnutzen will, Du weißt schon, Arbeit



mit heim nehmen, Hausaufgaben machen, all diese Dinge, dann weiß man dies lange, bevor man in ein Geschäft geht. Natürlich ist es möglich, daß man nach dem Kauf sagt: »Hey, ich brauch' jetzt ja gar keine Konsole mehr, ich mache einfach alles auf meinem PC«. Wir haben keine Strategie für eine 300-Mark-Konsole, die wirklich in Konkurrenz zu dem tritt, was Sony, Sega und Nintendo tun, und in unserem Finanzmodell ist auch nicht vorgesehen, Spiele-Entwicklern teure Lizenzgebühren abzuknöpfen. Wenn man also ein Nintendo-Spiel, auf einem teuren Modul und mit Lizenzen an Nintendo beauftragt, mit einem CD-ROM vergleicht, das in der Herstellung billiger ist und wo ich an niemanden Lizenzen zahlen muß, dann ist das alles so unterschiedlich.

Selbst wenn der PC immer weniger kostet und sich in den Preisbereich von etwa 1500 Mark in den nächsten drei Jahren bewegen wird, dann ist es doch was anderes als eine Konsole für 400 Mark. Aber wenn ich Spiele kaufe, dann bekomme ich auf dem PC schon jetzt Programme für 50 Mark. Und die Rechnung für den Spiele-Entwickler ist auf PCs einfach viel günstiger. Innerhalb der PC-Plattform wird Microsoft immer wesentlich kleiner sein als Nintendo-Software für Nintendo-Konsolen, Sega auf Sega und Sony auf Sony. Wir haben weder eine derartige Software-Palette oder Marktanteile, noch haben wir Deals, um jedem PC unsere Spiele beizulegen.

In diesem Sinne stehen wir im Wettbewerb. Wenn wir versprechen, die Grafik auf einem PC besser aussehen

Lehnen Sie sich zurück

und genießen Sie

IHREN FLOG



zu lassen als auf einer Silicon Graphics, na dann wird sie auch besser aussehen als auf jeder 400-Mark-Konsole. Zur Zeit hängen wir hinterher, aber die PCs, die man in etwa einem Jahr wird kaufen können, werden einen riesigen Vorsprung haben.

PC PLAYER: Also siehst Du weder den PC, noch die Spielkonsole den Markt beherrschen, auch nicht in der Zukunft?

BILL: Zumindest nicht in der Art und Weise, daß der eine den anderen killt. Du ahnst, ich bin ein PC-Liebhaber, und deswegen kann ich die Argumentation für den PC natürlich besser runterratern. Für jedes Kind – selbst in ganz jungen Jahren – gibt es auf dem PC phantastische Lernsoftware. Sie ist jeden Pfennig wert, wenn man sie sich leisten kann.

Wenn die Kids dann in das Alter kommen, in dem sie Actionspiele wollen, dann, hoppla, ist der PC schon da. Und er ist das flexibelste Spielgerät. Man kann Dinge speichern, man kann ihn erweitern, er hat höhere Auflösung, er hat eine richtige Tastatur. Es gibt einfach zu viele Dinge, die ein PC kann, eine Konsole hingegen nicht.

Und so, wenn sich PCs in den Haushalten immer weiter durchsetzen, werden sie einen Teil der Konsolen ablösen. Aber die Konsolen sind damit noch lange nicht weg vom Fenster.

PC PLAYER: Eines, was der PC nicht hat, ist eine dedizierte Marketing-Kampagne, die den »PC« als solchen bewirbt, nicht zuletzt als ultimative Spieleplattform. Ist Microsoft bereit, diese Rolle zu übernehmen?

BILL: Es ist eine wichtige Rolle, und es ist wahrscheinlich unsere. Ganz sicher ist es unser Job, Spiele-Entwickler zu überzeugen. Ich glaube, daß im Vergleich zu Microsoft vor ein paar Jahren – und auch im Vergleich zu einigen der Konsolen-Hersteller – die meisten Software-Hersteller uns hier schon ein gutes Zeugnis geben.

Aber es ist unsere Aufgabe, weiter zu missionieren. Intel ist sicher eine große Hilfe, wie auch einige PC-Hersteller und einige Board- und Chip-Hersteller. Aber wir sind in der Führungsposition.



Ich bin der Meinung, daß nur der Inhalt zählt, insbesondere als Nachricht an den Kunden. Heutzutage sieht man keine Anzeigen mehr über Konsolen – man sieht Anzeigen über Spiele auf den Konsolen, oder den Knaben, der diese Spiele spielt und aussieht wie ein ziemlich cooler Kerl, der man auch sein könnte, wenn man sich eine kauft. Aber es ist wirklich nur von den Inhalten selbst getrieben und nicht von der Plattform. Vielleicht ändert sich das auch wieder, ich weiß es nicht.

PC PLAYER: Sind die Inhalte zur Zeit auf dem PC oder auf den Konsolen stärker?

BILL: Nun, Kampfsportspiele sind auf den Konsolen viel besser. Aber wenn man mal in die Breite geht und Dinge wie »Myst« einrechnet, dann ist das doch keine Frage! Das geht alles nur mit den Möglichkeiten und dem Speicher eines PCs.

Der Begriff »Spiele« ist sehr dehnbar. Was sich auf den Spielkonsolen abspielt, ist ja nur ein sehr kleiner Teil. Spielkonsolen-Benutzer sind demographisch eine recht kleine Gruppe, der PC ist hier viel verbreiteter. Also haben beide ihre relativen Stärken.

PC PLAYER: Aber die Konsolen-Leute wissen zu Recht darauf hin, daß es den Markt geben wird, solange eine 400-Mark-Konsole mehr kann als ein 4 000-Mark-PC.

BILL: Aber diese Inversion wird es nicht mehr geben. PCs werden den Konsolen in jedem Punkt überlegen



»Als ich mehr Zeit hatte, spielte ich auch die damaligen Videospiele: Frogger, Pac-Man, Defender.«

sein – zumindest die PCs, die 1997 ausgeliefert werden, und diese Leistungsumkehr wird nie wieder aufzuheben.

PC PLAYER: Also behauptest Du, die Grafik-Power eines PCs wird explodieren und nie mehr zurückfahren.

BILL: Es ist mein Job, daß das passiert. Wir sind uns des Vergleichs Konsole gegen PC sehr bewußt, und ich habe keinen Zweifel, daß wir den Test bestehen werden. Der einzige Vorteil einer Sony Playstation ist, daß sie besseres Texture Mapping draufhat als die typische PC-Grafikkarte. Aber als wir auf einer Hardware-Konferenz das Spiel »Valley of Rik« auf einer 3Dfx-Karte vorführten, war das schon viel besser als jede Konsole da draußen. Und so eine Karte wird 1997 in jedem neuen Spiele-PC stecken.

PC PLAYER: Aber dies ist doch ein Kampf um Quadratmeter in der Wohnung und die Konsolen haben ihre Claims abgesteckt: Unter dem Fernseher und im Kinderzimmer. Werden Spiele deswegen eben nicht im Arbeitszimmer gespielt?

BILL: Für manche Arten von Spielen stimmt das. Manchmal wird man einen PC im Wohnzimmer haben, weil er dort das Kommandozentrum ist. Aber, Du hast recht, das Szenario mit der Spielmaschine im Wohnzimmer und dem PC im Arbeitsraum wird nicht ganz verschwinden.

Aber die Konsole hat einen ziemlich schmalen Anwendungsbereich. Für wirklich kleine Kinder, für Mädchen und für viele Erwachsene ist die Software auf den Konsolen einfach nicht »reich« genug. Es gibt praktisch keine Enzyklopädien, Filmpfeiler oder Mathe-Lernprogramme für Videospiele.

PC PLAYER: Liegt das daran, daß die Konsolen keine Tastatur und keine Festplatte haben oder daran, daß die Kunden einfach die Produkte nicht wollen?

BILL: Ich bin nicht sicher, ob man überhaupt so trennen darf! Weißt Du, es war immer möglich, daß einer der Konsolengiganten etwas Ausbaubarkeit integrieren würde und die Kiste zu einem PC heranwachsen könnte. Es war das Philips-System, CD-i genannt, das irgend-

wie erweiterbar sein sollte – Matsushita zeigte mal eine Version mit Festplatte, die trotzdem auch eine Spielkonsole sein sollte. Es war ein Angriff auf Konsole und PC. Es war aber auch eine Maschine, die zwischen den Stühlen saß. Es war eine schreckliche Konsole und es war ein schrecklicher PC.

Ich darf das heute sagen, weil das Ding gefloppt ist. Aber Philips hat da richtig Geld reingesteckt. Nun, ich war zumindest beunruhigt. Sie haben viel Geld investiert, sie hatten jede Menge Inhalt und viele kreative Ideen. Sie haben nur nie kapiert, daß man gute Actionspiele auf dem Ding braucht. Also waren weder das Hardware-Design noch die Missionarie gut. Alles war zu sanft: Etwas Golf und etwas Doper, aber nichts richtig Aggressives, um was zu bewegen.

PC PLAYER: Wenn das CD-i damals gute Actionspiele benötigte, dann braucht der PC sie auch. Aber da wird er immer noch von der 400-Mark-Konsole geschlagen.

BILL: Zugegeben. Aber wir kriegen schon sehr gute Actionspiele. Schau Dir an, was auf dem PC in den letzten Jahren passiert ist.

Microsoft muß die Software-Entwickler innerhalb der Konsolen-Firmen missionieren. Viele der Konsolen-Entwickler werden ihre Hits nehmen und auf den PC umsetzen. Das ist ein großer Schritt für uns alle. Wir haben ein Joint Venture mit SoftBank, das sich GameBank nennt. Wenn also ein Entwickler von Spielmodulen nicht selbst die PC-Konvertierung übernehmen kann, dann gibt es mit GameBank eine Firma, die das für ihn machen könnte.

Trotzdem arbeiten wir weiter daran, daß sie es selbst tun. Deswegen glaube ich nicht, daß es noch viele Actionspiele geben wird, die es nur auf Konsole, aber nicht auf PCs gibt. Umgekehrt wird es eine Menge auf PCs und nicht auf Konsole geben.

PC PLAYER: Und wo die beiden sich treffen, da soll die PC-Version vergleichbar oder besser sein?

BILL: Das ist unser Job. Und selbst wenn wir das nicht schaffen, dann können wir noch sagen »OK, wir ändern noch was«. Das geht nicht mit einer Konsole, die weni-

ger RAM und keine Festplatte hat, die kann mit vielen PC-Eigenschaften nicht mithalten.

PC PLAYER: Microsoft erweitert seinen Angriff auf die Spielindustrie auf drei Arten: Zuerst kommen dieses Jahr wohl noch zehn Spiele unter dem Microsoft-Label heraus, Windows 95 wird als die Spielplattform der Zukunft gefeiert, und die Microsoft-Tochter Softimage macht mehr als die Hälfte seines Umsatzes mit Grafiksoftware für Spiele-Entwickler. Ist das einfach nur zufälliges Vorwücken von drei Bereichen der Firma oder eine koordinierte Zielverfolgung?

BILL: Nun, hoffentlich ist das eine koordinierte Zielverfolgung (Bill lacht). Wir haben uns das zumindest vorgenommen. Weißt Du, die Benutzung von PCs daheim steigt weiter und Spiele sind ein wichtiger Teil davon. Menschen lieben Spiele und die meisten Dinge, die Spielprogramme besser machen, helfen auch anderen Software. Damit meine ich Dinge wie vernünftiger Ton und schnelle Grafik. Spiele sind die beste Methode, hier den Fortschritt zu testen, weil Spielprogrammierer so fordernd sind. Und sie haben Windows ignoriert. Bis zu Windows 95 war die einzige Methode, ein Spiel zu schreiben, das Betriebssystem zu ignorieren. Selbst unser eigener Flucht-Simulator war ein DOS-Produkt, und wir haben erst jetzt mit der Windows-Version angefangen.

Es ging immer um die Geschwindigkeit. Die ganze Frage war doch »geben unsere Grafikroutinen uns Flexibilität oder machen sie einfach alles langsam?«. Nun, es gibt kein härteres Publikum als die Spieler, um zu fragen »Was braucht Ihr?«.

Es schafft immer Probleme, sich um ein Betriebssystem zu mögeln. Zum Beispiel das Installieren von DOS-Spielen, die Auswahl der richtigen Soundkarte oder das Benutzen von hardwareintensiven Spielen unter Windows 3.1. Es war ein Alptraum.

Wir kommen gerade erst aus dieser Sackgasse heraus. Mit der breiten Popularität von Windows 95 und dem Support der Spiele- und Hardwareentwickler haben wir endlich den Punkt erreicht, wo ein Mensch sagen kann: »Ja, ich brauche keinen Experten mehr, der für mich daran dreht, bis es läuft.«

PC PLAYER: Und Windows 95 ist der Mittelpunkt dieser Anstrengungen, als »Plug & Play«-Betriebssystem?

BILL: Spiele nutzen das Dateisystem nicht sehr viel. Also waren alle DOS-Spiele so geschrieben, daß sie die Hardware direkt ansprechen. Nun, mit der Vielzahl von Sound- und Grafikkarten wurde das Installieren und Testen ein Alptraum für die Entwickler. Das war so ähnlich wie mit Druckertreibern vor etwa zehn Jahren, bis wir die endlich in das Betriebssystem integriert haben. Heute denkt keiner mehr »Oh, meine Textverarbeitung braucht noch Druckertreiber...«. Das ist Microsofts Problem, die Druckerjungs dazu zu kriegen, vernünftige Treiber zu schreiben.

Ein schöner Sonntagsausflug



Also sagten wir uns »Hey, wir machen Windows 95 so attraktiv für Spiele-Entwickler, daß sie einfach aufhören, DOS-Spiele zu schreiben. Einige Leute hier waren skeptisch, daß uns das jemals gelingen würde. Nun, ein Teil unseres Durchbruchs war, daß all diese Windows-Beschleuniger-Grafikkarten da draußen sehr unterschiedlich arbeiten. Die PCs der Spieler haben Turbo-Funktionen, welche die DOS-Programmierer gar nicht benutzen. Aber wenn wir diese »Blätter« abstrahieren, dann können wir trotz Windows viel schneller sein als ein DOS-Spiel. Damit haben wir die Köpfe aufgekriegt.

PC PLAYER: Reden wir mal über Direct3D, Microsofts Anstrengung, alle 3D-Grafikkarten zueinander kompatibel zu machen – unter Windows 95 natürlich. In der Theorie hat man damit einen kompletten Standard für 3D-Software. Aber wegen der Treibersoftware und Windows 95 im Hintergrund ist man wieder etwas langsamer, als wenn man unter DOS die 3D-Hardware direkt anspricht. Und da Geschwindigkeit eines der wichtigsten Features ist, besteht da nicht die Gefahr, daß Spiele-Entwickler Direct3D links liegen lassen?

BILL: Niemals. Drei Prozent Geschwindigkeitsverlust sind nicht der Unterschied zwischen einem guten Spiel und ...

PC PLAYER: Bist Du sicher, daß Direct3D nur drei Prozent der Rechenzeit fressen wird?

BILL: Unsere Aufgabe ist, sicherzustellen, daß es nur drei Prozent sind. Das, was Rechnerzeit frisst, ist das Malen der Polygone und das Ausfüllen mit Texturen, und in dem Bereich macht die Direct3D-API sehr wenig und wird auch nicht wieder und wieder aufgerufen. Wenn wir einen Fall haben, wo einer direkt an die Hardware geht, um die letzten drei Prozent rauszukitzeln, werden wir ihm sagen, daß er total verrückt ist, weil er seinen eigenen Job zum Alptraum macht. Das lohnt sich einfach nicht. Aber wenn der Unterschied größer als drei Prozent wäre, dann müssen wir uns anstrengen, daß unsere API besser wird. Also sehe ich kein Problem darin.

Man hat mir immer gesagt, daß Windows sich niemals durchsetzen würde, weil der »Character Mode« von DOS viel schneller sei. Zeichensatz-Grafik scrollt flotter und Programmierer könnten Grafik im Framebuffer immer schneller direkt schreiben, als über Windows. Heute ist dem nicht mehr so – bis auf die Spielewelt, und da ändert es sich auch. Die Geschwindigkeitsdifferenz ist so klein geworden, daß die Windows-Vorteile nicht mehr aufzuwiegen sind.

Das sind Vorteile, wie im Hintergrund ein Fax zu empfangen oder einen Knopf zu drücken und kurz was ganz anderes zu tun. Unsere Vision vom Computer ist, daß man ihn einfach nicht mehr abschaltet. Wenn man

dann eine Filmkritik im Internet lesen will, einen Finanztip braucht oder einfach seine E-Mail checkt, dann sollte der PC einfach »da« sein. Allein die Zeit, ihn zu »booten«, ist doch völlig lächerlich.

PC PLAYER: Online-Spiele sind der neue Heilige Gral der Spieleindustrie. Wann werden echte Multiplayer-Online-Spiele Realität sein?

BILL: Der Mangel an Erfolg des »ImagInation Network« (Anm. d. Red.: Sierras Online-Spiele-System in den USA) war für mich immer interessant. Ich nutze das ImagInation Network nicht besonders viel, aber ein wenig, weil ich dort mit einigen Leuten online Bridge spiele. Wenn es nicht so oft crashen würde (Bill lacht), dann wäre es eine feine Sache. Aber das Abrechnungsmodell, die Preise, haben den Erfolg aufgehalten, und damit hat es nie die kritische Masse an Kunden erreicht. Mit dem Internet, nun, da kauft man sich den Anschluß an die Welt zwar nicht, um zu spielen, aber wenn viele Leute sowieso einen Anschluß haben, dann können Online-Spiele, auch richtig loslegen. Die langen Antwortzeiten im derzeitigen Internet sind aber ein Problem für die meisten Spiele, und wir sehen heute eine Menge Hackerei, um sich um dieses Problem zu mogeln. Interpolationen, Treiber, die sich nur Mitspieler mit kurzer Antwortzeit suchen, Abkoppeln vom Internet und Einwählen in ein privates Netzwerk oder

»Ich frage mich, wenn man durch eine Fantasy-Landschaft geht und einfach nur Dinge tut, die im echten Leben nicht gehen würden, ist das schon ein Spiel?«

mußte: »OK, wie richten wir jetzt eine virtuelle Lobby ein, in der sich Spieler treffen können? Welches Netz-Protokoll unterstütze ich?«. Das sind jetzt alles keine Fragen mehr. Und so, in etwa zwei

Jahren, wird der Anteil der PC-Spiele mit Multiplayer-Eigenschaften bei etwa 70 bis 80 Prozent liegen.

PC PLAYER: Bill, spielst Du eigentlich selber?

BILL: Nun, ich bin ein ziemlich guter Poker-, Bridge-, Schach-, Go- und Dame-Spieler. Als ich mehr Zeit hatte, spielte ich auch die damaligen Videospiele: Frogger, Pac-Man, Defender. Und an der Uni in Harvard gabbelte ich mit der PDP 1, die das allererste »Space War!«-Spiel hatte, mit Vektor Grafik. Das coolste PDP-1-Programm zu dieser Zeit unter uns Studenten war »Breakout«. Es war das Spiel überhaupt.

PC PLAYER: Als Microsoft gegründet wurde, habt Ihr da auch über Spiele nachgedacht?

BILL: Damals, als wir mit Microsoft angingen, dachten wir: »Nun, sollen wir auch Spiele machen?« Und dann habe ich erstmal Nolan Bushnell (Ann. d. Red.: der Erfinder von »Pong«) besucht und mir Atari angesehen und mit den Leuten dort geredet. Wir dachten immer, vielleicht versuchen wir uns doch mal an ein paar Spielen, weil die Programmiertricks, die man dazu drauf haben mußte, ziemlich interessant waren. Aber es wurde nie ein richtiges Ziel.

PC PLAYER: Gibt es irgend jemand bestimmten, den Du in der Branche bewunderst, respektierst oder gar fürchtest?

BILL: Also in der Spielewelt gibt es eine Tendenz, daß Leute kommen, ein paar gute Sachen machen, und dann durch neue Talente überholt werden. Bruce Artwick hat es geschafft, den Flight Simulator über so viele Jahre hinweg am Leben zu erhalten, aber Flight Simulator ist auch das einzige Spiel, daß sich heute genauso gut verkaufen wie vor sechs Jahren.

Im Sinne von Spiele-Entwicklern ist es so, daß einer entweder viel Geld verdient und dann die Zügel locker läßt oder er von jemand anderem überholt wird. Es sind so viele Talente da draußen, und die Tools für Spiele werden immer besser. Das verschleibt die Dinge inzwischen mehr zur kreativen Seite hin und weg von der Bit-Fummerei. Obwohl ich glaube, daß man für Actionspiele immer einige Bit-Fummeler an Bord haben muß, oder das Ergebnis wird nicht so toll. Warum? Weil die Kunden verlangen, daß du den Stand der Technik vorantreibst. »Doom« wurde ein regelrechter Markenname, weil es als erstes diese 3D-Technik gut benutzte, und es beginnt erst jetzt langsam zu verblasen.

PC PLAYER: Fürchtet Microsoft andere Spielefirmen?

Du erwähnst, das CO-IDich nervös gemacht hat. Dann gibt es das berühmte Zitat vom damaligen Apple-Chef Michael Spindler, der gefragt wurde, vor welcher Firma Apple sich in den 90ern am meisten fürchtet, und er antwortete »Nintendo«.

BILL: (lacht) Da hätte er besser Apple selbst fürchten sollen!

PC PLAYER: Aber glaubst du nicht, das Nintendo mit einer Konsole in jedem dritten US-Haushalt seinen Erfolg in anderen Bereichen des Computergeschäfts durchsetzen könnte?

BILL: Oh, das ist unwahrscheinlich. Stell Dir vor, wir sind in diesem lustigen kleinen Vorort in Washington und als wir hier herzogen, sagte ich zu meinen Leuten »hey, wir sind die zweitgrößte Softwarefirma in Redmond.« (Ann. d. Red.: Das amerikanische Hauptquartier von Nintendo ist auch in Redmond.) Zumindest um Weihnachten herum hat Nintendo immer verkauft als wir. Aber das war, als sie das Rudel anführten und die Konsolen noch in Mode waren. Heutzutage ist das nicht mehr so monolithisch.

Aber, wenn man übers Geschäft redet, ist »Fürchte« vielleicht das falsche Wort. Man muß ein echtes Gefühl haben, welche gute Arbeit andere Firmen leisten. Man muß deren Leistungen würdigen und herausbekommen. Kann ich mit denen Geschäfte machen? Oder muß ich intern oder mit anderen Partnern dieselben Dinge auch tun?

Auf dem PC können wir eine Menge Spiele-Entwickler rekrutieren. Nintendo sperrt die Leute nicht ein, so daß sie keine PC-Spiele schreiben könnten. Früher hat Nintendo das mit den anderen Konsolen geschafft, aber nie mit dem PC, weil der nicht auf deren Radarschirmen auftauchte.

Wir hatten immer diese Frage, wo die Grenze zwischen einem PC und einer Spielkonsole liegt. Als Trip Hawkins das Projekt 300 startete und über seine Visionen redete – die wirklich gut waren, denn ich weiß, der Mann ist clever – da fragte ich mich »Wow, uff, vielleicht schafft der es wirklich, die Grenze zwischen PC und Konsole zu meinen Ungunsten neu zu ziehen?«. (Bill lacht) Aber inzwischen ist er – so weit ich weiß – noch nicht mal in der Arena vertreten.

PC PLAYER: Also was passierte mit Trip Hawkins Vision? Warum hat das 300 nicht funktioniert?

BILL: Nun, da war diese Idee, daß die japanischen Firmen übers Ohr hauen könnten. Es ist schon ziemlich frech, (Bill lacht) ein Geschäftsprinzip zu haben, wo man die japanische Firma die Hardware bauen läßt, die man ihnen noch nicht mal exklusiv lizenziert, so daß sie keinen Pfennig an den Software-Einnahmen sehen. Sie kriegen nur die Konsole, an der man immer Geld verliert, und behält selbst die Gewinne aus dem Softwaregeschäft.

schlicht und einfach Netzwerke zu Hause. Trickereien mit der Antwortzeit werden für Multiplayer-Actionspiele ein ziemlich großes Ding sein.

Ich weiß, daß neben uns eine Menge von neu gegründeten, kleinen Firmen der Ansicht ist, daß das Internet der Ort sein wird, der Multiplayer-Spiele wirklich voran bringt. Und deswegen ist die Menge von Geld, die da gerade hinein investiert wird, phänomenal – geradezu unerhört. Es ist die Goldrausch-Zeit für alles, was mit Internet zu tun hat, und Spiele – so meine ich – werden da keine Ausnahme sein.

PC PLAYER: Als die Familien ihre ersten Fernseher kauften, wurde viel vom Bildungspotential und Kulturverständnis des neuen Mediums geredet. 1996 sehen die Leute jedoch fast nur noch Sportübertragungen und billig produzierte Krimis. Ist eine ähnliche Entwicklung nicht mit der Vernetzung im Internet zu erwarten? Wird die Killer-App (Litation) nicht doch simples Entertainment sein?

BILL: Nun, der Begriff Killer-App bedeutet normalerweise, daß nichts anderes eine Rolle spielt und ein Programm alles vorantreibt. Und in diesem Sinne wird es nicht eine einzelne Killer-App geben.

Der Wunsch, daß es deinen Kindern besser geht, wird genauso eine Killer-App sein wie das Entertainment, und deswegen sind PCs in Familien mit Kindern populär. Da hat man heute schon hohe Marktanteile. In den USA haben drei Viertel aller Familien mit hohem Einkommen und Kindern einen Computer.

PC PLAYER: Was macht also Microsoft, um Online-Spiele voranzutreiben?

BILL: Was wir tun, ist durch eine Treiber-Architektur den Firmen die schwere Entscheidung abzunehmen, für welche Art von Verbindung ein Spiel programmiert wird. Wenn sie DirectPlay benutzen, wird ihr Spiel mit lokalen Netzwerken, Modems, dem Internet und allem anderen funktionieren. Der Benutzer hat die freie Wahl, auf welche Weise er mit Mitspielern Kontakt aufnehmen will.

DirectPlay hilft allen Multiplayer-Spielen, weil in der Vergangenheit jeder Entwickler von vorne beginnen

play
HARD. DIE
hard.

DIE TRILOGY HARD



WINDOWS
95

ERSCHEINT IM
SEPTEMBER

Für PlayStation™, Sega Saturn™ und Windows® 95
DIE HARD TRILOGY™ © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.



Es ist schwer zu sagen, warum die Puzzleteile sich nicht zusammenfügten. Wenn der Preis niedriger gewesen wäre, wenn es ein paar Entwickler mehr gegeben hätte ... Aber das Geschäftsmodell hatte immer das Problem, daß 300 nie genug Geld hatte, um die Plattform nach vorne zu drücken, und trotzdem war Matsushita (Panasonic) nur ein dummer Lieferant für ein Stück Hardware.

PC PLAYER: Kann überhaupt eine Konsole im Preisbereich zwischen 600 und 2000 Mark überleben? Die Geschichte sagt nein.

BILL: Ich glaube, das wird ziemlich schwer, etwas in diesen mittleren Bereich zu bringen. Die Leute werden sagen »Ok, ein paar hundert Mark, und die Kinder sind still«. Obwohl sie dabei nicht realisieren, wie viele Module sie in den Folgemonaten werden kaufen müssen (Bill lacht).

Die grundsätzliche Sache ist doch: Wenn du den Fernseher als Display benutzt und keine lokale Festplatte brauchst, geht der Preis steil nach unten. Aber sobald man Speicherplatz und ein scharfes, vernünftiges Display benötigt, kann man gleich einen echten PC verwenden. Also wenn jemand eine Spielekonsole rausbringt, die wirklich super, super, super-gut ist und 800 Mark kostet, könnte es vielleicht noch klappen. Aber dann braucht man Spiele, die um Welten besser sind

als die Spiele auf der 400-Mark-Konsole, bevor man morgens aufwacht und auch nur eine 800-Mark-Konsole verkauft.

PC PLAYER: Viele Leute behaupten, wenn die Spieleindustrie weiterwachsen will, müsse sie noch mehr Spiele für Erwachsene produzieren. Weiter wird argumentiert, die Steigerungen in der grafischen Auflösung und im Realismus werden der Schlüssel dazu sein. Erwachsene mögen keine Cartoon-Grafik, sondern wollen echtes Leben.

BILL: Das glaube ich nicht. Natürlich kann man mit besserer Grafik eine andere Art von Spiel machen, und diese kann Leute hineinziehen. Aber nicht so, daß man ein Kampfsportspiel immer höher auflöst und eines Tages alle fünfzigjährigen Männer sagen »Wow, prima, jetzt schaue ich mir nicht mehr Fußball im Fernsehen an, sondern spiele dieses neue, realistische Kampfsportspiel«.

Solange wir nicht das Internet dahin bringen, daß man dort Leute trifft, und es Elemente von Gruppenverhalten gibt, wird es hart sein, die Erwachsenen zu bekommen. Ich denke, daß mit dem Internet und der Art von Gruppendynamik, die dort möglich ist, die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel schon immer verschwommen war. Und sie wird in der Zukunft noch unschärfer. Ich frage mich, wenn man durch eine Fantasy-Land-

schaft geht und einfach nur Dinge tut, die im echten Leben nicht gehen würden, ist das schon ein Spiel? Oder ist das nur ein Internet-Superchat, eine Diskussionsrunde mit toller Grafik? Nun, die Spielarten in diesem Bereich werden so vielfältig, daß es keine schwarz-weiße Trennlinie mehr geben wird. Insbesondere mit dem PC, der so vieles an Möglichkeiten bietet und bei dem ein hoher Prozentsatz mit einem Internet-Anschluß versehen sein wird.

Wenn wir dieses Spektrum weiter verschmieren, dann werden wir auch immer mehr Leute hineinziehen. Und das ist, meine ich, mit Sicherheit unser Ziel.

(Future Publishing/bs)



»In etwa zwei Jahren wird der Anteil der PC Spiele mit Multi-player-Eigenschaften bei etwa 70 bis 80 Prozent liegen.«

LICHTSCHEIN AM HORIZONT

Nach den »Spiel-Filmen« der letzten Zeit will Sierra mit »Lighthouse« das Myst-Genre erobern. Zum ersten Mal wurde in einem Sierra-Spiel die komplette Grafik per 3D-Software gestaltet.

Leuhttürme sind Bauten mit eigenem Charme, romantisch und gleichzeitig funktional, und allemal ein ausgezeichnete Schauplatz für ein spannendes Abenteuerspiel. Um die europäische Spielepresse von dieser These zu überzeugen, lud die Softwarefirma Sierra auf eine wunderschöne kleine Insel im Atlantik ein. Im dortigen Leuchtturm-Museum erfolgte stilgerecht die Präsentation einer ersten Betaversion von »Lighthouse«.

Turmstory

Der Spieler übernimmt in diesem Adventure die Rolle eines Schriftstellers. Dieser mietet sich für den Sommer ein Haus an der Küste, um fern von der hektischen Stadt in aller Ruhe schreiben zu können. Bald macht er die Bekanntschaft des recht eigenartigen Wissenschaftlers Dr. Krick, der mit seiner kleinen Tochter in einem Leuchtturm lebt. Eines Tages bittet Krick darum, seine Tochter zu betreuen. Dummerweise wird die Kleine, kurz nachdem der Babysitter seinen Job angetreten hat, von einem fremdartigen Vogelwesen entführt. Auf der Suche nach dem Mädchen gelangen Sie in eine Parallelwelt. In dieser anderen Dimension müssen Sie mit allerlei exotischen Apparaturen klarkommen und sich so bis zu dem Entführer vorarbeiten. In dessen Imperium, dem sogenannten schwarzen Land, kommt

Das mechanisch anmutende Vogelwesen ist sehr aufwendig animiert.



Diesem Leuchtturm müssen sämtliche Geheimnisse entrisen werden.

es zur Konfrontation, bei der Sie Vater und Tochter vor dem technologiesüchtigen Ungeheuer retten müssen.



Alle Räume sollen voller kleiner Details stecken.



Nur über den Leuchtturm führt der Weg in die Parallelwelt.

Team und Technik

Der ArtDirector und Designer von Lighthouse ist Jonathan W. Bock, der bereits an zahlreichen Sierra-Projekten beteiligt war, unter anderem als Grafiker bei »Space Quest IV« oder »Police Quest 3« und als Produzent bei »Outpost« und »Island of Dr. Braine«. Zuletzt arbeitete er an »King's Quest 7« und »Phantasmagoria« mit. Ferner gehört das Entwicklungsteam von »Space Quest 6« zur Lighthouse-Mannschaft. Im Januar vergangenen Jahres wurde mit dem Abenteuer in und um den Leuchtturm angefangen.

Lighthouse orientiert sich im Grafikstil und der Spielmechanik am Duerbrenner »Myst«. Es wird mausgesteuert sein und den Spieler in der Ich-Perspektive durch komplett vorberechnete Szenarien führen. Die Bewegungsabläufe für die Charaktere entstanden vorwiegend auf Silicon-Graphics-Workstations oder mit dem Autodesk-3D-Studio. Für die Animationen eines Vogelwesens wurden beispielsweise die Aktionen einer Ballettänzerin von einer Spezialfirma digitalisiert und dann auf die 3D-Charaktere übertragen. Da der Schwerpunkt des Spieles auf visuelles Erleben gelegt wurde, verzichten die Macher fast völlig auf Dialoge. Die Geschichte soll in erster Linie durch die Puzzles und deren Lösung vorangetrieben werden. Unterschiedliche Rätseltypen wechseln einander ab.

Neben herkömmlichen Aufgaben (wie den Hausschlüssel unter der Fußmatte zu finden) werden die Abenteurer auch solche mit Zeitlimit und Anforderungen an geschicktes Timing zu bewältigen haben. Besonders mit der exotischen Technologie der fremden Welt sieht der Spieler sich konfrontiert. So müssen im Verlauf des Abenteuers diverse Fahrzeuge untersucht, verstanden und fortbewegt werden. Für alle Rätsel hat Sierra durchgängig logische Problemlösungen versprochen. Die kalifornische Spieleschmiede erhofft sich durch die Mischung der Rätsel, einer starken Story und spannender Musik samt gruseliger Soundeffekte eine dichte Atmosphäre. Ob das Endprodukt ähnlichen Kultstatus wie Myst erreichen wird, sollten wir vielleicht schon in der nächsten Ausgabe wissen. (ms)



Dieses Bauwerk steht in der anderen Dimension.

LIGHTHOUSE FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** 3D-Abenteuerspiel
- **Termin:** Juli '96
- **Besonderheiten:** Erstmals 3D-Figuren in einem Sierra-Adventure.

golden gate killer

Ein authentischer Fall der Mordkommission San Francisco

„Du sollst nicht töten.“ sagt die Bibel

„Du sollst nicht töten...!“ sagt auch das Gesetz

„Du sollst keine Spuren hinterlassen.“ sagen die Forensiker

Eine mysteriöse Wasserleiche, die aus der Bucht von San Francisco gefischt wird, ist Dreh- und Angelpunkt eines der spannendsten Adventures des Jahres. Treten Sie in die Fußstapfen des legendären Star-Detectives Frank Falzon. Tauchen Sie ein in die dunkle Welt des Verbrechens und lösen Sie seinen schwersten Fall. Entflechten Sie das Netz aus Korruption und Gier, Intrigen und Macht, Lügen und Gewalt. Ein Thriller par excellence, in dem Sie die Hauptrolle spielen.

Ab August 96 auf 2 CD-ROMs
Komplett in Deutsch
WIN CD / MAC CD



GROLIER INTERACTIVE

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

NEW YORK

Wettbewerb mit Topware

für eine Postkarte

Einmal shoppen in New York? Kein Problem – der Gewinner dieser Umfrage darf auf Topwares Kosten einmal in den Big Apple.

Bahnt sich eine Revolution im Spielmarkt an? Attic Entertainment und Topware überraschten die gesamte Branche mit ihrer Ankündigung, »Das Schwarze Auge – Schatten über Riva« für nur 49,95 Mark auf den Markt bringen zu wollen. Wohlbedacht: Das komplette brandneue Spiel, ohne Abstriche. Damit soll endlich ausprobiert werden, ob mit preiswerteren Spielen das uralte Argument der Raubkopierer, »zu teuer«, widerlegt wird. Topware plant, noch weitere Titel im selben Preisrahmen zu veröffentlichen. Wir wollen zusammen mit Topware von Ihnen wissen, was Sie davon halten, und welche Einschränkungen Sie für knapp 50 Mark in Kauf nehmen würden. Schreiben

Sie dazu auf eine Postkarte nur kurz die Zahlen und Buchstaben Ihrer Antworten, beispielsweise »1A, 2B, 3C«. Senden Sie die Postkarte an
DMV Verlag
PC Player
Kennwort »Riva«
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Unter allen Einsendungen verlost Topware folgende Preise:

1. Preis: Ein Wochenende New York

Zwei Personen fliegen für ein Wochenende in den »Big Apple«. Inklusive Flug, zwei Übernachtungen, Musical-Besuch und 250 Mark Taschengeld fürs Shoppen.

2. Preis: Topware auf Lebenszeit

Richtig: Bis an Ihr Lebensende erhalten Sie jedes Produkt von Topware. Umsonst und ohne Haken.

3. Preis: Ein Jahr lang Topware

Für ein Jahr schickt Topware Ihnen jedes Produkt, das die Firma veröffentlicht.

Hier sind die Fragen, die Sie beantworten müssen:

1. Was ist bei Ihrer Kaufentscheidung für ein Spiel entscheidend?

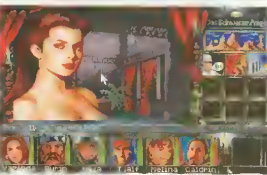
- 1A** Die aufwendige Verpackung.
- 1B** Das Spiel an sich.
- 1C** Der Preis alleine.

2. Ist eine aufwendige, große Verpackung überhaupt wichtig für die Kaufentscheidung?

- 2A** Ja, sehr wichtig.
- 2B** Nein, nicht wichtig.
- 2C** Das ist mir egal.

3. Wenn das Preisniveau bei Computerspielen sinkt, würden Sie dann

- 3A** Mehr Spiele kaufen.
- 3B** Mein erstes Spiel kaufen, da vorher zu teuer.
- 3C** Trotzdem nicht mehr Spiele kaufen.



Schatten über Riva kommt für knapp 50 Mark in den Handel.

Auflösung Duke-Wettbewerb

EIN DUKE WIRD KOMMEN

Hollywood rief und Hunderte schrieben: Das witzigste Duke-Drehbuch ist da!

Was macht man mit einem Spiel, dessen Handlung sich in drei Sätzen sagen lässt? Natürlich einen Film. Da der aber gerade mal 30 Sekunden lang sein soll, riefen 3D Realms und CDV in PC Player zu einem Drehbuch-Wettbewerb auf. Wichtigste Bedingung: Das Drehbuch mußte auf eine Postkarte passen und sieben vorgegebene Gegenstände enthalten. Die witzigste Einsendung kam nach Meinung der Jury von A. Stückemann aus Bielefeld, der sich damit eine Canon-Videokamera erschrieben hat. Hier ist sein Skript:

Duke hatte sich schließlich doch auf die Kontaktanzeige »vollbusige, blonde Professorin sucht...« gemeldet und saß nun, wie verabredet, mit einem rosaroten Blumenstrauß in der Tanzbar des Kurhotels »Zur Sangesluste. Aber langsam kamen ihm Zweifel: Das konnte doch nicht das Leben eines Superhelden sein! Gut, er war ruhiger geworden, zog längst nicht mehr mit Trantor und Witzball um die Häuser. Und

gestern, bei der Autoverfolgungsjagd, war es nicht wie damals, als er vergeblich versucht hatte, die Welt vor der verhassten PC-Player-CD-ROM 4/95 zu retten, zu einer wirklich gigantischen Explosion gekommen, sondern er hatte vor einem Supermarkt lediglich eine Kiste Apfelsinen umgestoßen. Aber diese Rentner hier, das war nicht seine Welt. Er war wie Rex Cramer dazu geboren, die Gefahr zu suchen!

Als er den Strauß schließlich vor dem Lokal in die Gasse warf, träumte er schon wieder vom wirklichen Leben: Ein Korridor! Voller Feindfeuer!! Und mittendrin ein komischer Kauz, der heftig mit den Armen wedelt und »Jaaaaauuau« schreit!!! Duke wußte, Bösewicht Scharf mußte wieder mit ihm rechnen! Die Gewinner der fünf Duke Nukem 3D werden per Post benachrichtigt. (bs)



NUR DER SIEG ZÄHLT.



„Super! Spielspaß 85%.“

VideoGames 6/96

„Grafik 85%, Sound 89%,
Spielspaß 81%.“

PC Games 7/96



Und den Sieg müssen Sie sich hart erkämpfen. Das überwältigende Action-Strategiespiel RETURN FIRE ist ein Muß für jeden adrenalinstoßsuchenden Softwarefan. Stellen Sie sich der Herausforderung und erobern Sie die Fahne vom gegnerischen Territorium. Über 100 komplexe und herausfordernde Szenarien sind mit Panzern, Helikoptern, Jeeps und schwergepanzten Jägern zu bestehen. RETURN FIRE ist erhältlich für PC CD ROM (WIN '95), PlayStation und Saturn.



- Realistische, detaillierte 3-D Umgebung
- Dolby Surround Sound
- 2-Spieler Splitscreen Option
- Klassische Musik zur Untermalung der Angriffe: „Hummelflug“ von Rimskij-Korsakow, „Ritt der Walküre“ von Wagner
- Komplett in Deutsch



RETURN FIRE ist ein © 1996 Warner Interactive, Inc. Spielzeug ist ein eingetragtes Warenzeichen von Warner Bros. Entertainment, Inc. Warner Bros. Entertainment, Inc. ist eine Tochtergesellschaft von Time Warner Entertainment Company, L.P. Warner Bros. Entertainment, Inc. ist eine Tochtergesellschaft von Time Warner Entertainment Company, L.P.



WARNER INTERACTIVE

Für Zeitreisende nur gegen bar

Legend dreht das Panorama: Die Umsetzung einer Science-fiction-Serie soll mit 360-Grad-Grafik und mehreren Episoden ein neues Adventure-Gefühl schaffen.

Wer die versteckte Kneipe gefunden hat, muß sich nur an zwei Regeln halten: Zum einen erzählt man niemandem, wo »Callahan's« tatsächlich ist. Die Stammgäste wollen unter sich bleiben. Und zum anderen muß jeder, der was auf dem Herzen hat, am »Geschichten-Abend« auch eine Geschichte erzählen. Also trink aus, wirf dem Glas ins Kaminfeuer und laß dich über deine Probleme aus ...

Die Kurzgeschichten-Sammlungen um »Callahan's Crosstime Saloon« von Spider Robinson ist nicht nur in den USA eine Kultserie. Auch in Deutschland sind die Übersetzungen (Heyne Verlag, »Für Zeitreisende nur gegen bar«) wohl bekannt. Es gibt sogar eine Internet-Newsgruppe (alt.callahans), in der das Geschehen in der Bar virtuell nachgespielt wird.

Callahan's ist eine Kneipe, irgendwo in der Nähe von New York. Es handelt sich aber um keine gewöhnliche Gaststätte; aus Gründen, die keiner so genau kennt,

treffen sich hier Zeitreisende, Außerirdische, Vampire, ganz normale Menschen und sprechende Hunde auf einen Drink. Die Kurzgeschichten von Spider Robinson beginnen fast immer damit, daß ein neuer Gast zufällig Callahan's findet und eine Story erzählt. Meistens sind die Geschichten komisch, immer aber hintergründig und mit einem Schuß Gesellschaftskritik versehen.

Legend Entertainment bastelt zur Zeit an der Software-Umsetzung der Buchserie. Standesgemäß wird ein Adventure daraus, an dem ein besonders verrückter Kopf arbeitet: Josh Mandel war sieben Jahre lang professioneller Komiker, wechselte ins Software-Lager und steckte hinter »Space Quest 6« und »Freddy Pharkass«. Seit knapp einem Jahr arbeitet er für Legend Entertainment. Neue Köpfe bedeuten oft auch neue Techniken: Callahan's wird eine Panorama-Grafik einsetzen, wie sie in ähnlicher Weise in »Zork Nemesis« verwendet wird. Der Spieler kann sich also um seine eigene Achse drehen und verschiedene Ecken eines Raumes betrachten; bisherige Legend-Titel beschränkten sich auf ein einfaches Bild pro Raum. Die Bedienung wird sich an die bereits erschienenen Titel »Shannarak« und »Mission Criticals« anlehnen: Ein ständig sichtbares Inventar im unteren Bildschirmraster wird durch Wort-Kommandos ergänzt. Dadurch lassen sich auch komplexe Kommandos wie »Trinke den Drink mit dem Strohhalm« zusammenklücken.

Die Story des Callahan-Spiels beginnt mit einer politischen Satire. Im Zuge eines universellen Sparprogramms soll die Erde abgeschafft werden. Sie kostet zuviel und bringt nichts; einen Sozialplaneten wollen sich die höheren Wesen unserer Dimension nicht mehr leisten. Zur Sicherheit wird ein Kundschafter auf die Erde geschickt, um sicherzustellen, daß wirklich nichts für das Universum wichtiges auf dem Planeten verbleibt. Der Kundschafter landet in Callahan's Kneipe und hört fünf Geschichten, die seine Meinung über den Erhalt der Erde ändern.

Diese fünf Geschichten sind in sich abgeschlossene Abenteuer mit recht hohem Absurditäts-Faktor. In einer Episode müssen Sie beispielsweise einen Vampir

mit Liebeskummer mit der Dame seines Herzens verkuppeln; dazu ist eine Reise nach Transsylvanien notwendig, wo Sie ein Kaffeehaus im Stile von Callahan's finden. Dort wird unter anderem »Decapuccino« und »Depressor« serviert.

Weitere Mini-Adventures: Der sprechende Hund »Ralph von Wau Wau« (natürlich ein deutscher Schäferhund) soll in einem Geheimlabor der Regierung untersucht werden; bevor man den Armen aufschneibelt, sollten Sie ihn aus der streng bewachten Anlage retten. Ein Alien berichtet am Tresen von einem frisch in der Erdumlaufbahn installierten Satelliten, der dafür sorgen wird, daß die Menschheit zahn und friedlich wird. Kapern Sie einen Shuttle und zerstören Sie diesen Orbi-



Der geheime Schokoladen-Tempel der Azteken birgt ein fürchterliches Geheimnis.



In »Callahan's Crosstime Saloon« treffen sich seltsame Gestalten aus mehreren Dimensionen.



Noch schräger: Callahan's Gegenstück in Transsylvanien beherbergt nur wenige »normale« Gäste.

ter. Außerdem taucht ein Zeitreisender auf, der in der Zukunft telepathische Kräfte verliehen bekam. Leider treibt ihn das ständige Mithören der Gedanken anderer Leute in den Wahnsinn. Also reisen Sie in die Zukunft, um ein Gegenmittel aufzutreiben. Schließlich muß im Regenwald des Amazonas noch eine äußerst schmackhafte und seltene Schokoladensorte vor dem Raubbau einer Bleistift-Firma gerettet werden. Sind die Geschichten durchgespielt, darf ein furioses Finale nicht fehlen. In Story Nummer Sechs wandeln Sie mit dem Gesandten durch die dimensionale Bürokratie um zu beweisen, daß Menschheit und Erde weiterhin im Budget erhalten bleiben sollten. Erst dann können die Stammgäste in Callahan's wieder beruhigt austrinken.

Wie setze ich eine Buchserie um?

Josh Mandel arbeitet zwar unter Hochdruck daran, bis Oktober das Spiel fertig programmiert zu haben, trotzdem nahm er sich einige Minuten Zeit für ein Interview mit PC Player.

PC PLAYER: Josh, wie kriegt Ihr diese verrückten Perspektiven von den Panorama-Bildern hin? Einige sehen



Eines der Panoramen in voller epischer Breite: Gegenstände und Personen werden noch in diese Grafiken einkopiert.

»richtig« aus, andere völlig verzerrt, wie beispielsweise die Bar selbst. Nehmt Ihr da 3D-Software?

JOSHI: Wir malen das größtenteils mit der Hand, aber schon auf dem Computer. Die Techniken, die wir da ausprobieren, entsprechen denen aus Zeichentrickfilmen, wenn die Kamera sich über einen Hintergrund bewegt. Das bedeutet, daß die Perspektiven manchmal arg verzerrt werden müssen. Manchmal funktioniert es nicht so, wie ich will, und man fühlt sich, als ob man sich wirklich nur um die eigene Achse dreht. Aber einige andere Räume geben dir ein tolles Gefühl von 3D-Bewegung, obwohl nur was vorbeiscrollt.

PC PLAYER: Und wieviele von diesen Bildern sind insgesamt drin?

JOSHI: Am Anfang waren zehn Geschichten für das Spiel geplant. Ich mußte mich auf sechs beschränken.

PC PLAYER: Prima, da kannst Du ja mit dem Rest gleich eine Fortsetzung machen ...

JOSHI: Genau! Ich hab schon genug Geschichten in der Schublade! Ich denke, da sind etwa 35 Panorama-Grafiken und circa ein Dutzend nicht ganz so panoramische Screens. Es gibt eine sehr dramatische Grafik, bei der du auf einem Operationstisch liegst. Du kannst nicht ganz um dich herumsehen, sondern nur den Kopf nach links und rechts bewegen, hast also einen Blickwinkel von 180 Grad.

PC PLAYER: Als Legend auf Dich zukam und sagte »Mach ein Callahan-Spiel«, hast Du da gesagt »Danke, danke, das wollte ich schon immer!«, oder hast Du gefragt »Was zum Teufel ist Callahan?«

JOSHI: Eigentlich war es genau anders herum. Ich arbeitete an einem Fantasy-Spiel, basierend auf einer sehr populären Buch-Lizenz. Aber der Autor kannte nur Nintendo-Spiele. Er sagte »Ich will nicht, daß irgendein vorpupertärer Zehnjähriger durch mein Universum stampft und Leute schlägt und umbringt. Also haben wir das wieder aufgegeben. Bob Bates fragte mich dann, welche Buchserie ich am liebsten umsetzen würde. Da brachte ich Callahan's ins Spiel. Darauf kam die Frage: »Das sind Kurzgeschichten aus einer Kneipe. Wie willst du daraus ein Spiel machen?«

PC PLAYER: Aber die Geschichten, die sich die Gäste in der Kneipe erzählen, spielen doch durchaus außerhalb von Callahan's.

JOSHI: Ja, aber die Aktion im »Hier und Jetzt« innerhalb der Geschichten, in denen verläßt der Erzähler, die Hauptperson, praktisch nie die Bar. Das mußten wir natürlich aus dem Fenster schmeißen, und das ist die größte Änderung gegenüber den Büchern. Ich war auf jeden Fall begeistert, daß sie mich trotzdem an Callahan's gelassen haben. Es ist ein ziemliches Wagnis wegen des ungewöhnlichen Story-Formats und weil die Bücher eher Kult-Klassiker sind, anstelle von Millionen-Sellern wie beispielsweise »Shannara«. Ich glaube, wir bringen mehr Leute über das Spiel zu den Büchern als umgekehrt.

PC PLAYER: Die übliche Frage bei so einer Buchumsetzung: Wie hat Spider Robinson auf die Spielidee reagiert, und in wie weit arbeitet er mit?

JOSHI: Er hat einiges gesehen. Wir sprechen so etwa dreimal die Woche per E-Mail. Am Anfang war er nicht sehr involviert. Das Konzept, seine Bücher in ein Spiel zu verwandeln, war ihm unbehaglich. Aber nachdem er die Stories gehört und die ersten Grafiken gesehen hatte, wurde er immer aufmerksamer. Jetzt ist es sogar sehr wahrscheinlich, daß er speziell für das Spiel einige Songs aufnehmen wird.

PC PLAYER: Wenn man eines Tages auf Dich zukäme, Dir einen dicken Scheck in die Hand drückte und dafür eines Deiner Spiele zu einem Buch umschreiben wollte, ohne daß Du die Kontrolle darüber hättest, wie wäre Dir da zumute?

JOSHI: Ich wäre wahnsinnig ängstlich. Ich wäre sehr vorsichtig. Spider legte da einen Gleichmut an den Tag, den ich niemals erreichen könnte. Er gab mir nur einen Befehl: Stell sicher, daß Callahan nicht dünn ist. Einer der Buchtitel zeigte einen viel zu dünnen Callahan, und den haßt er heute noch.

PC PLAYER: Ist es einfacher, ein großes, lineares Spiel zu schreiben oder in kleinere, abgeschlossene Episoden zu zerlegen?

JOSHI: Es ist wesentlich schwieriger, ein Spiel in kleinen Episoden aufzubauen. Es sind so viel mehr Details, auf die man achten muß. Ich arbeite gerade an einer Story, jemand ruft mich an und fragt mich nach einer anderen Geschichte. Dann brauche ich mindestens zehn Minuten, um umzuschalten und mich zu erinnern, was genau die eigentlich von mir wollen. Außerdem muß

man sich mehr Handlungen einfallen lassen. Jede der sechs Geschichten wäre ein komplettes, eigenständiges Spiel. Man muß die Handlungen auf kleinerem Raum vorantreiben, was ziemlich schwer ist. Es hat für mich aber auch Vorteile, weil ich einfach mehr Orte besuchen und mehr Hintergründe ausarbeiten kann, die in eine einzige Story niemals passen würden.

PC PLAYER: Wenn wir mit dem Interview fertig sind, was wirst Du dann als Nächstes machen?

JOSHI: Ich schreibe gerade an internen Routinen für das Spiel, die verwalten, was passiert, wenn man einen Gegenstand anguckt oder nimmt oder manipuliert. Ich erstelle die Texte, die dann auf dem Bildschirm erscheinen. Daran sitze ich seit etwa zwei Monaten. In circa zwei Wochen nehme ich mir dann die Dialoge vor.

PC PLAYER: Und was ist Dein größtes Problem mit dem Spiel? Woran knabberst Du am meisten?

JOSHI: Wie bringe ich rüber, worum es sich in diesem Spiel dreht? Denn es ist so unterschiedlich zu all den anderen Adventure-Spielen, die ich in den letzten zehn Jahren gespielt habe. Käufer wollen Spiele gleich in Schublade stecken: Dh, das ist Science-fiction. Dh, das ist eine Komödie. In diesem Spiel geht es um mehr

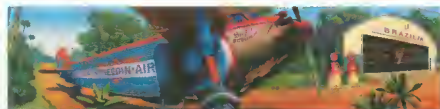
CALLAHAN IM ORIGINAL

Folgende Kurzgeschichtensammlungen von Spider Robinson sind erschienen:

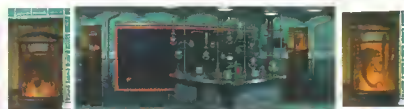
- ▶ Callahan's Crosstime Saloon, 1977, ISBN D-441-09043-5.
- ▶ Time Travellers Strictly Cash, 1981, ISBN D-441-08713-5.
- ▶ Callahan's Secret, 1986, ISBN D-441-09074-5.
- ▶ The Callahan Touch, 1993, ISBN D-441-09075-3.

Ende 1996 soll »Callahan's Legacy« erscheinen. Außerdem gibt es noch das Buch »Off The Wall at Callahan's«, (1994, ISBN D-312-85661-X), welches im wesentlichen nur Wortspiele und Gedichte enthält.

als eine Raumstation zu zerstören oder eine Prinzessin zu retten. Es geht um Werte wie Freundschaft und Moral, obwohl man natürlich auch das Abenteuer hat: Man fliegt ins All, fährt in den Dschungel, infiltriert ein geheimes Labor, und so weiter. Ich will Spielern all diese bekannten Elemente tiefer, aber doch erweitern, was ein Spiel alles erzählen kann. Und das schwerste ist, anderen Leuten zu vermitteln, was wir hier vorhaben. (bs)



Die Zeichner von Legend müssen sich ziemlich Verzerrungen einfallen lassen, damit die scrollenden Bilder dreidimensional wirken.



Makabere Details in der Grafik: Das Geheimlabor enthält nicht nur abgetrennte Köpfe, sondern auch eine Hommage an Alien.

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

F1 Racing
Push Over
Leader Board Golf
Dune 2
Super-VGA Harrier
Pinball Dreams
Humans
Prince of Persia
Pro Tennis Tour
Sherlock Holmes
Jack in the Dark

Das Komplettpaket auf CD-ROM
zum sensationellen Komplettpreis!
— solange der Vorrat reicht!

komplett **49,99**

Möge der Saft mit Euch sein!

Star Trek: A Final Unity
Limited Collectors Edition

engl., CD-ROM

29,99

Wing Commander 3

dt., CD-ROM*

35,99

Unser Tip des Monats:

F1 Grand Prix 2

Microprose präsentiert endlich
den langersehnten Nachfolger!

CD-ROM*

99,99

Vorbestellbarer Liefertermin: Anfang Juli – Vorbestellung ratsam!

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Dungeon Master 2

Der Name allein spricht
schon für sich. Ein Muß
für alle Rollenspielfans.
Jetzt zum Krüllerpreis!

dt., CD-ROM

29,99

Kingdom Far Reaches

Interplay präsentiert
ein Fantasy-Abenteuer,
welches Sie stunden-
lang fesseln wird!

dt., CD-ROM

9,99

Command & Conquer total!

Command & Conquer

dt., CD-ROM

69,99

Mission Disk

dt., CD-ROM

29,99

Strategie Handbuch

Lösungshandbücher
f. C & C od. Mission Disc

je DM **14,80**

Zwei Top-Programme
zum absoluten Spitzenpreis!

Across the Rhine

dt., CD-ROM

29,99

Nascar Racing

CD-ROM

29,99

Elisabeth I.

Die neueste historische Wirtschaftssimulation
aus dem Hause Anzon ist nun endlich lieferbar!
— komplett deutsche Version —

CD-ROM **89,99**

Afterlife

CD-ROM*

74,99

Ab
02.08.96
endlich
auch in
Bremen!

Media Point

Bremen

Hanseatenhof 5
Fußgänger- / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brhl
Straßenbahn 2,3 Am Brhl



Media Point

Koblenz

Ritzstraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und InfoService unter: Media Point®

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne verschicken.
Vertriebsabteilung: Hauptstraße 9 89 DM + 3 – Post-Info-Gesellschaft – Kreditlinie: 9 89 DM
Verkauf: 6,20 DM – ab 250 – DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorankasse zzgl. 20 DM



Juli
1996

1	(1) COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
2	(2) WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS	Blizzard
3	(3) DUKE NUKEM 3D	3D Realms
4	(6) Civilization 2	Microprose
5	(7) Die Siedler 2	Blue Byte
6	(5) FIFA Soccer 96	EA Sports
7	(3) Wing Commander 4	Origin
8 (NEU)	(NEU) Indy Car Racing 2	Papyrus/Virgin
9	(13) Need for Speed	Electronic Arts
10	(10) Descent 2	Interplay
11	(11) Worms	Team 17
12	(14) Rebel Assault 2	LucasArts
13	(19) TIE Fighter	LucasArts
14 (NEU)	(NEU) Terra Nova	Looking Glas
15	(29) Crusader: No Remorse	Origin
16	(15) The Dig	LucasArts
17 (NEU)	(NEU) Advanced Technical Fighters	Electronic Arts
18 (NEU)	(NEU) Fantasy General	SSI
19	(10) Mech Warrior 2	Activision
20	(-) Albion	Blue Byte

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum Mai/Juni 1996.

Verkaufscharts

1	(1) Die Siedler 2	Blue Byte
2 (NEU)	F1 Manager 96	Software 2000
3	(2) Civilization 2	Microprose
4	(3) Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	(1D) World of Combat	Novalogic/Softgold
6 (NEU)	Ultra Pack 1	Koch Media
7 (NEU)	Silent Hunter	SSI
8	(11) Blue Byte Collection	Blue Byte
9	(8) Die Fugger 2	Sunflowers
10	(9) Hugo 3	ITE
11	(4) Megapack 5	Compilation
12	(5) Conquest of the New World	Interplay
13	(13) Win Skat	CDV
14	(6) Warcraft 2	Blizzard
15	(-) Bleifuss	Virgin

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Juni 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

1	(1) Westwood
2	(-) Blizzard
3	(2) EA Sports
4	(5) Blue Byte
5	(4) Microprose

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Mai/Juni 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC-Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Hefmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stuschek (ms), Nico Ernst (nie), Roland Aurnat (ra), Alex Jollatz (aj), Michael Schnelle (mc), Magnus Kalkuhl (mk); Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CO-ROM-REDAKTION

Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM GIEßT

Susan Sablowski

REDAKTIONSSISTENZ

Simone Steglich

LAYOUT

Journal Satz GmbH

GRAFIKEN

Journal Satz GmbH

TITEL

Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennings

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Bornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 15 15-0, Telefax: (089) 9 15 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG

Helmut Gräffeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Kritzell, Tel. (089) 9 15 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 15 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hafnagel, Tel. (089) 9 15 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

BRUCKVORLAGEN

Journal Satz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTIEBSLEITUNG

Gabi Rupp



VERTIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK

Druckerei F. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

PC Player Abbo-Werbung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland, 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland, 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 90,- (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland & Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MwSt., außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80, Kontonr. 055 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben GS 603,- (PC Player); SF 1020,- (PC Player plus)
Alpha Buchhandel GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 27, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben
SF 72,- (PC Player); SF 129,60 (PC Player plus)
Thuis AG, Industriestrasse 14, CH-8182 Hitzbach
Tel.: (021) 917 01 11, Telefax: (021) 917 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leimen (CSJ), Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkasseausgleich möglich
Für einwilligende Privatligas und Datenzeiger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann ausser Verfall gehen; Prüfung durch die Redaktion von Zuschriften nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und geistigen Schöpfungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.

Die Urheberrechte für veröffentlichte Manuskripte liegen ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge gehen nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

PC PLAYER IST ONLINE!

Daß PC Player im Internet unter <http://www.pccplayer.de/> vertreten ist, dürfte sich bereits herumgesprochen haben. Aufgrund der großen Resonanz haben wir nun unseren Service erweitert und bieten auch ein Forum in CompuServe an.

PC Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort browsst immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweiterten wir die Dnline-Aktivitäten. In CompuServe finden Sie unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen. Unsere WWW-Seiten werden nach wie vor die folgenden Angebote enthalten:

- Aktuelle Spieleneuws
- Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- Preisausschreiben und Umfragen

Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Dnline-Unterhaltungen. Verantwortlich für die Internet-Seite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Web-Seiten und, zusammen mit Roland Austinat, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein. Mehr über unsere »Dnline-Force« erfahren Sie direkt am Einsatzort.

Fragen und Antworten zum Online-Angebot

Was brauche ich, um die Web-Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Dnline-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Dnline. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Dnline-Anbieters.

Um unsere Web-Seiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Browser verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Wie komme ich an die Seiten heran?

Die Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist <http://www.pccplayer.de/>

Nach spätestens dreißig Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschie-

denen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig gratis. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefon-Gebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, daß sehr viele Leser gleichzeitig unser Angebot in Anspruch nehmen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben.

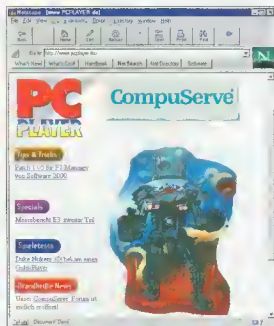
Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb Deutschlands gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Fall ist unser Server machtlos: Irgendwo zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Besonders in der Zeit ab 21 Uhr sind so gut wie alle Dnline-Dienste sehr langsam, da durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GD PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Im Forum stehen Ihnen nicht nur unsere Redakteure, sondern auch alle anderen Forumsmitglieder zur Verfügung, mit denen Sie sich online unterhalten können. Das Forum ist ebenfalls gratis - auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Dnline-Providers bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-ROM aufgeklebt ist.

(bs/af)



Ein Besuch auf unseren Web-Seiten lohnt sich – oft sind Artikel hier schneller zu finden als im Heft.

WARCRAFT

BEYOND THE II DARK PORTAL



BILZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Die Allianz von Lordaeron siegt,
doch der dämonische Ner'zhul
errichtet das Dunkle Portal wieder
und entwendet ein magisches
Buch von ungeheurer Zauberkraft.
Damit kann er bald Azeroth und
viele weitere Länder erobern.
Um dieses Unheil abzuwenden,
müssen die Menschen zum ersten
Mal überhaupt in die sumpfige
Welt der Orcs eindringen –
jenseits des Dunklen Portals ...

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

BEHÖFTIGT VOLLVERSION VON WARCRAFT II

EXPANSION SET

„Einfach das derzeit
beste Echtzeit-Strategiespiel,
jetzt mit Nachschlag.“

Frank Heukemes, *PowerPlay* 7/96



„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard
die Nase vorn.“

Jörg Langer, *PC Player* 7/96

„Tor des Monats (...) so
erfrischend kann eine Mission-
Disk aussehen.“

Petra Maueröder, *PC Games* 7/96



Mit einem besonders detailliert gestalteten Testsystem bewertet PC Player die Spiele genauer als andere Zeitschriften. Lesen Sie, wo die Vorteile unseres Testsystems liegen.

Eigentlich ist es ganz einfach, einen PC-Player-Test zu lesen. Am Ende des Textes steht der Wertungskasten und in diesem finden Sie sehr groß einen bis fünf Sterne. Einer bedeutet »miserabel«, fünf »Sofort kaufen«. Wenn Sie mehr Informationen benötigen, genügt ein Blick, um Sie über Alternativ-Meinungen und Spezial-Tests aufzuklären. Genauere Erklärungen finden Sie auf der nächsten Seite.

Spiele werden von uns wie folgt getestet: Wenn ein Spiel in der Redaktion eintrifft, wird gemeinsam beschlossen, wer das Spiel eigentlich testet. Dieser **Haupttester** probiert das Programm sehr intensiv aus, schreibt den Text und in jedem Fall einen Meinungskasten. Bei größeren Spielen wird auch ein zweiter Tester hinzugezogen, der das Programm ähnlich intensiv prüft. Die anderen Kollegen schauen sich das Spiel auch an, allerdings wesentlich kürzer. Sie werden dabei vom Haupttester über die Vor- und Nachteile des Spiels informiert. Daraufhin vergeben sie ihre eigene Bewertung von einem bis fünf Sternen. Die Wertung des Haupttesters wird allerdings besonders groß herausgestellt und ist damit die offizielle »PC Player Wertung«.

Als Haupttester wird immer jemand bestimmt, der sich mit dem Genre gut auskennt und sich für diese Art von Spiel auch interessiert. In den Meinungen der Nebentester spiegelt sich auch deren Spielegeschmack wieder; ein durchschnittliches Strategiespiel wird von einem Nicht-Strategen eher mit weniger Sternen bedacht. Wenn sich alle Tester einig sind, ist das Programm für »jedermann« geeignet.

Das **Genre** und der **Anspruch** finden Sie gleich zu Beginn des Artikels bei der Überschrift. Dort steht beispielsweise »Actionspiel für Fortgeschrittene« oder »Adventure für Einsteiger«. Der Anspruch hat nichts mit der eigentlichen Spieltiefe zu tun, sondern sagt Ihnen, wieviele Vorkenntnisse in dem Genre Sie mitbringen sollten, um wirklich Spaß an dem Programm zu haben. Das hängt von der Schwierigkeit und von der Bedienung ab.

► Gold und Platin lieb Ich sehr ...

Besonders gute Spiele erhalten von der gesamten Redaktion eine Auszeichnung. Der »Gold Player« wird für besonders gute Programme vergeben, die in ihrem Genre eine Spitzenposition einnehmen und eigentlich in jede gute Spielesammlung gehören. Der »Platin Player« bleibt den absoluten Traumspielen vorbe-

halten, die neue Maßstäbe für die gesamte Spieleindustrie setzen und in Ihrem Regal auf gar keinen Fall fehlen dürfen. Die Zahl der Gold- und Platin-Player in einer Ausgabe wird nur durch die Produktqualität bestimmt.



Gold- und Platin-Player gibt es nur für besonders empfehlenswerte Spiele.

► Jetzt wird verglichen — wer ist besser?

Wenn Sie einen knallharten Vergleich zwischen unterschiedlichen Spielen suchen, haben Sie drei Möglichkeiten. Der **Im Vergleich**-Kasten gibt Ihnen bei langen Tests einen detaillierten Überblick zur direkten Konkurrenz. Der **Test-Index** vergleicht alle Spiele des Monats auf einer kompakten Seite und enthält auch die Spitzentitel der letzten Monate. Die Spiele werden im Index nach Qualität sortiert. Damit ist die Frage »Welches Spiel hält das PC Player-Team für besser?« eindeutig beantwortet. Zu guter Letzt gibt es noch unseren »Data Player«, ein Datenbankprogramm mit sämtlichen Spiele-Wertungen. Der Data Player ist auf unserer CD-ROM zu finden und wird auch zum Download in diversen Online-Diensten zur Verfügung gestellt. Zur Zeit bauen wir noch die Bewertungen älterer Spiele ein.



Der neue Datenplayer vergleicht nach Ihren Sortier-Kriterien alle getesteten Spiele.

► Das Kuriositäten-Kabinett des PC

Da Computerspiele in der Hardware immer wählerischer werden, haben wir am Ende eines Testberichts Platz für einen »Technik-Tipp« gelassen. Hier finden Sie Informationen darüber, ob das Spiel eine bestimmte Art von 3D-Grafikkarte unterstützt oder gar benötigt, wieviel RAM Ihr PC haben sollte und welche Soundkarten besonders gut klingen. Da es aber Tausende von unterschiedlichen PC-Konfigurationen gibt, können wir Ihnen leider nicht garantieren, daß ein Spiel auf Ihrer Hardware läuft.

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«. Ob eine Übersetzung geplant ist, sehen Sie an der »Übersetzungs«-Wertung.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

- ① entspricht einem älteren 486-33 Modell
- ② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
- ③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
- ④ entspricht einem Pentium 90 MHz
- ⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

Das Benchmark-Programm für die Hardware-Klassen wird es ab Juli 1996 kostenlos geben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller:	DMV Verlag	Hardware:	① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)			
Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht
		Multiplayer:	nicht v.
		Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER:



DIE WERTUNG

In sechs Kriterien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht
Schlecht
Durchschnitt
Gut
Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?

Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?

Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?

Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?

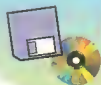
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist es leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?

Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?

Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spielziele und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die klein über der Hauptwertung gedruckt werden. Insgesamt geben mindestens fünf Redakteure eine Wertung ab. Ständig dabei sind **Jörg Langer** (Action, Strategie), **Roland Axtinat** (Denkspiele), **Monika Stoschek** (Adventure, Geschicklichkeit) und **Michael Schnelle** (Simulationen). Als ständiger Gasttester mit Sitz in USA taucht **Heinrich Lenhardt** (Sportspiele) nur bei den Programmen auf, die er selbst geprüft hat; im Index teilen deswegen seine Wertungen für manche Programme. **Boris Schneider** schaut als Chefredakteur alle Spiele nochmal genau an und **Henrik Ficht** hilft bei Spieltestes aus, zu denen sein Technik-Wissen paßt.



Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.



Boris Schnelder



Jörg Langer



Monika Stoschek



Michael Schmelle



Roland Austinat



Heinrich Lenhardt

Spieldenname	Genre	Boris Schnelder	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schmelle	Roland Austinat	Heinrich Lenhardt	Seite
Cyberstorm	Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	-	42
Virtua Fighter	Prügelspiel	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	74
Firefight	Action	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	-	78
Normality, Inc.	Adventure	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	-	90
Shell Shock	Action	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	-	64
Wizardry Gold	Rollenspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	59
Sonic PC	Action	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	-	78
Tracers	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★	★★★★	-	61
Strife	Action	★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	68
Inside Soccer	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	100
Prügelspiel	Prügelspiel	★★	★★	★★★	★★★★	★★★	-	72
World Rally Fever	Rennspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	-	80
Battleground: Waterloo	Strategie	★★	★★★	★★	★★★★	★★	-	55
Euro 96	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★	★★★	88
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	★★★	★★	★★	★★★★	★★	-	96
Romance of L.L.K. 4	Strategie	★★	★★	★	★★	★★	-	56
Starfighter 3000	Action	★★	★★	★★	★★	★	-	60
Death Keep	3D Action	★★	★★	★	★★	★	-	70
Killing	Interaktiver Film	★★	★	★	★	★★	★	88
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★★	★	-	94
War College	Strategie	★	★★	★	★	★	-	54
Total Mania	Action/Strategie	★	★	★	★	★	★★	58
Blown Away	Denk- und Geschicklichkeit	★	★	★	★	★	-	86
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★	★	-	92
Offensive	Strategie	★	★	★	★	★	-	52
Hexen DataDisk	Action	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	-	66

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schnelder	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Monika Stoschek	Heinrich Fisch	Test
Civilization II	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Fantasy General	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Zork: Nemesis	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Die Siedler II	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Temra Nova	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Earthsiege II	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Duke Nukem 3D	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★	★★★★	7/96
AH-64D Longbow	Simulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
Abuse	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Return Fire	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
Bad Mojo	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Return of Arcade	Geschicklichkeit	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Lemmings '95	Geschicklichkeit	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
A.T.F.	Simulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
Deep Space 9: Harbinger	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/96

Die Fugger

II

für PC
CD-ROM!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

**Jedwede
Macht sei dem,
der prallgefüllte
Thalersäckel sein
eigen nennen kann!**

30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen

Verteilung der Aufträge durch den Spiel beilegende Auftragskarten

Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler

Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2D und 3D

Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack

Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen

Komplett in Deutsch



Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO
<http://www.bomico.com>

Strategie für Fortgeschrittene und Profis

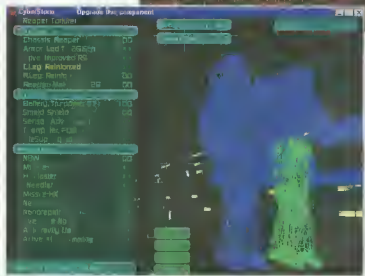
MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Aus dem Cockpit an die Befehlskonsole: Sierras martialisches Earthsieg-Universum dient als Hintergrund für ein spannendes Taktikspiel.

Bei futuristischen Kampf-Ungeheuern auf zwei Beinen denkt man zunächst einmal unweigerlich an die 3D-Simulationen »Mechwarrior« oder »Earthsiege 2«. Doch mit »Missionforce: Cyberstorm« beschreitet Sierra einen etwas anderen Weg: Die wilden Roboter-Kämpfe in einer konfliktgebeutelten Zukunft werden von einer High-Tech-Befehlszentrale aus gesteuert, und nicht vom Cockpit. Statt hektischer Action ist somit rundenbasierte Taktik angesagt – aber keine Sorge, auch hier gibt es tonnenweise Roboterschrott. Obwohl schon zwei Angriffe auf die Erde abgeschlagen wurden, lassen die Cybrids den Menschen keine Ruhe. Mit langwierigen Feldzügen versucht man nun, die von den Maschinenwesen eroberten Sonnensysteme zu befreien. Von einer riesigen Raumfestung aus werden Einsatzgruppen losgeschickt, die zwei bis etwa fünfundzwanzig waffenstarrende HERCs auf der Oberfläche der umkämpften Planeten absetzen.

Sie spielen einen Kadetten im Nachwuchskader der Unitech-Streitkräfte. Sie sind in erster Linie daran interessiert, daß Sie alle Blechkameraden heil aus den Einsätzen zurückbringen und nebenbei nach Erzvorkommen schlürfen. Diese lassen sich in Geld umwandeln, womit man weitere HERCs erwerben kann. Die Piloten gehen ebenfalls ins Geld, wenn auch nicht unbedingt wegen den Lohnnebenkosten: Es werden keine Menschen ans Steuer gelassen, sondern »Bioderms« genannte Kunstwesen, die aus dem Zellmaterial Verstorbener bestehen. Auch hier verfügt man

Die linksoben befindliche Basis wird gegen einen wütenden Cybrid-Angriff verteidigt.



Ein Drahtgittermodell verdeutlicht beim HERC-Design, wo sich welches Bauteil befindet. Ebenso werden in der Schlacht Schäden gezeigt.

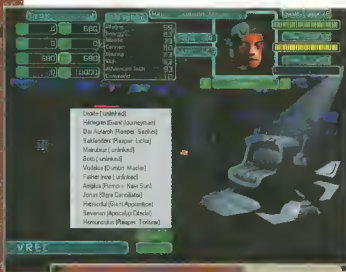
nicht gleich über Wunder-Replikanten mit hundertprozentiger Trefferquote. Stattdessen werden Sie von Bio-Ausschußware mit einer Lebenserwartung von wenigen Monaten angegrinst.

Umso besser und teurer die Bioderms werden, desto höher auch Gesundheit, Stabilität und Giftresistenz. Sinkt die Stabilität auf die Hälfte, nehmen die Fertigkeitswerte des Kunstpiloten rapide ab. Dem kann zwar durch Spritzen einer Droge entgegengewirkt werden, doch das vergiftet das Opfer langsam und senkt seine Lebensenergie. Ein zweites Dopingmittel erhöht die Treffsicherheit mit verschiedenen Waffentypen, doch auch hier wird die toxische Belastung erhöht. Da die solcherart gepuschten Fähigkeiten nach wenigen Kampfrunden wieder absinken, wird kräftig nachgespritzt – unvorsichtige Kommandanten erhalten bald die traurige Nachricht »Life signs terminated«. Nach dem Kampf müssen die Klone auf jeden Fall entgiftet und meist auch verarztet werden – für teures Geld, versteht sich.

Die Fähigkeiten lassen sich aber auch dauerhaft verbessern: Alle Bioderms sind verschieden stark lernfähig und können gezielten

Von einer Anhöle steigen unsere HERCs herab, um einen Cybrid-Roboter nebst Laserturm zu zerstören.





◀ Vor dem Einsatz wird dieser Pilot noch schnell trainiert.



◀ Während rechtsoben ein Reaper Wache schiebt, sammelt unser Dgre die reichen Erzvorkommen ein.



In der geringsten Zoomstufe kann man seine Robots gerade noch erkennen.

auch, von einem der acht Grundmodelle ausgehend, eigene desig-nen. Jeder Robot ist in die Bereiche »Struktur«, »Systeme« und »Aufhängungen« unterteilt, die ihrerseits Platz für mehrere Bestandteile bieten: Motor, Rüstung, Lebenserhaltungssysteme, Energieschilder sowie Waffen und Accessoires. Im Spielverlauf ist man ständig damit beschäftigt, seine HERCs auf dem modern-

JOERG LANGER



Ich hatte diesen Monat schon Sorgen, ob neben diversen Krücken noch ein vernünftiges Strategiespiel auftauchen würde. Cyberstorm war da die Rettung in der Not, die für alle Unbill entschädigte. Die vielen Waffen, Terrainformen und Planeten-Sonderregeln wirken sich merklich aus, ein schlecht designter oder vorwitziger HERC wird von den Cybrids gnadenlos vernichtet. Es bleibt dem Spieler freigestellt, ob er mit einer großen Masse an durchschnittlichen Robots antritt, oder einige wenige immer auf dem neuesten Stand hält - beides funktioniert. Auch die Länge des Spiels bestimmt man selbst. Zum spannenden Schlachtgeschehen gesellt sich der bekannte Suchteffekt, »nur schnell nochmal die Roboter modernisieren« zu wollen. Da verzeiht man dem Spiel, daß sich die meisten Missionen stark gleichen und die Abwechslung auf Dauer beschränkt ist. Auch einige Grafiken mehr hätten nicht geschadet, die textlastigen Zwischenbilder wirken lieblos. Und so schön ich die treue Wahl der nächsten Mission finde, teilt mir doch eine richtige Kampagne mit Hintergrundgeschichte. Diese Kritikpunkte werden jedoch zweitrangig, sobald zwei oder mehr menschliche Kontrahenten ihre Solospiele-Roboter aufeinander hetzen - Rachegeleüste sind garantiert!

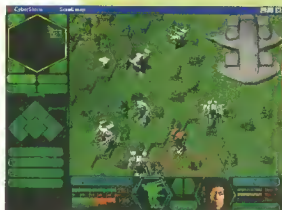
Trainingseinheiten unterzogen werden. Gegen eine Schwachstelle der Kunstwesen allerdings ist kein Kraut gewachsen - ihre Lebensdauer schwankt zwischen einem und etwa zehn Jahren. Da jede Mission bis zu drei Monate lang dauert, geht die anfängliche Mannschaft irgendwann an Altersschwäche ein.

Im Zuge einer Beförderung erhält man in der Regel auch einen speziellen Bioturm zugewiesen, der meist Experimentalcharakter hat. Solche Kunstwesen können traumhafte Fertigkeitswerte bei unterdurchschnittlicher Giftresistenz aufweisen, oder aber das genaue Gegenteil.

Abhängig von Ihrem Rang und Bankkonto steht ein immer größer werdendes Waffenarsenal zur Verfügung. Als Kadett darf man gerade mal zwei mickrige Spähroboter kommandieren - wie war das gleich nochmal mit des Feldherrn Ruhm? Doch nach den ersten erfolgreichen Einsätzen kommen nach und nach größere - und damit langsamere - Blechmaschinen und viele neue Gerätschaften dazu. Man kann vorkonfigurierte HERCs erwerben, oder



Zu Beginn der Mission schwärmen die Kampfroborer aus, um den gegnerischen Stützpunkt zu finden. Nach heftigen Gefechten in hügeligem Terrain kann schließlich die in einem Tal gelegene Festung unter Feuer genommen werden.



sten Stand zu halten oder neue zu erwerben. Die Anzahl der Ausbauten ist beeindruckend; insgesamt stehen über 60 Waffen und 100 sonstige Bauteile zur Verfügung.

Gerade für die Zusatzgeräte wie Erz-Sammler, Schildverstärker oder Reparatur-Einrichtungen ist der Platz sehr beschränkt, so daß man nicht umhin kann, seine Roboter zu spezialisieren. Während etwa der eine HERC mit den besten Sensoren und Radarboostern ausgerüstet wird, erhält ein anderer weitreichende Raketenysteme. In der Schlacht schickt man dann den Aufklärer vor und beschießt die von ihm entdeckten Ziele mit dem Langstrecken-Roboter. Dann zieht sich der Späher wieder zurück, und die Cybrids wissen nicht, wo genau sich Ihr Trupp überhaupt befindet. Haben Sie einen Koloß mit besonders vielen Projektilwaffen ausgerüstet, kann Munitionsmangel ein Riesenproblem werden – es sei denn, Sie packen noch eine Drone dazu, die auf Befehl zum Landungsschiff zurückfliegt und die Raketenrohre und Kanonen während des Kampfs neu aufmunitioniert.

Welche Mission Sie übernehmen, können Sie völlig frei entscheiden, indem Sie den gewünschten Krisenherd aus einer Liste herauspicken. Manche Planeten sind extrem lebensfeindlich, wodurch die kleinste Beschädigung der Lebenserhaltungssyste-

me zum Ableben des Piloten führen kann. Andere haben eine besonders große oder geringe Gravitation, was sich auf die Beweglichkeit der Kampfmaschinen auswirkt. Manchmal sind die Schilde nur halb so stark, oder brechen sofort zusammen. Auf der nächsten Welt spinnen die Sensoren, und auf einer anderen sind Energiewaffen besonders effektiv.

Aufgrund dieser nicht gerade unwichtigen Details (schon mal mit Kanonen-HERCs unterwegs gewesen, wenn sämtliche Kanonen nicht funktionieren?) tut man gut daran, die Einsatzbeschreibung durchzulesen. So erfährt man auch, wie

lange die Mission dauert, wieviel Verdienst dabei herauspringt und was man eigentlich tun soll. Typische Aufgaben sind Erzförderung, Aufklärung (nahe an eine Basis heranschieben), heftige Blützgefechte (Sie werden inmitten einer Gegnerschar abgesetzt), Basiszerstörung und Verteidigung eigener Installationen. Wenn Sie sich stark genug fühlen, nehmen Sie schließlich den letzten Auftrag an und zerstören das örtliche Cybrid-Hauptquartier. Danach geht es weiter zum nächsten von insgesamt drei Sonnensystemen.

Die Schlachtfelder bestehen aus Sechsecken, die neben dem Terrain auch Höhenstufen und etwaige Objekte – wie Bäume, Sträucher oder Erz – erkennen lassen. Wer



Vor und nach jeder Mission erhalten Sie ein ausführliches Briefing.

sich unsicher ist, markiert einfach per Rechtsklick ein Feld, um detaillierte Informationen zu erfahren. Dieser Klick bietet auch zu allen anderen Bestandteilen des Bildschirminhalts eine kurze Erklärung. Ebenfalls nett: Die Trefferwahrscheinlichkeit mit einer bestimmten Waffe auf das ausgewählte Ziel wird grundsätzlich angezeigt. Die Karte kann in mehreren Stufen zoomt sowie gedreht werden, allerdings sehen die gerenderten Roboter nur aus der Nähe schön aus. Verkleinert man die Darstellung, lassen sich die HERCs schwerer auseinanderhalten, dafür steigt die Gesamtübersicht. Mit wenigen Mausklicks laufen die Kolosse zum gewünschten Ziel, verändern die Marschroute, richten ihre Schil-

IM VERGLEICH

	JAGGED ALLIANCE	CYBERSTORM	X-COM
Präsentation	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	nicht v.	Gut	nicht v.
Wertung	*****	****	****

Auch wenn man statt Robotern Soldaten befiehlt, sind Jagged Alliance und X-COM dem HERC-Spektakel sehr ähnlich: Unter Verbrauch von Aktionspunkten werden detaillierte Einzelfiguren gesteuert; deren Ausrichtung ebenso wichtig ist wie die verwendeten Waffen. Jagged Alliance bietet zusätzlich viele Söldnercharaktere und Kombinieren von Gegenständen, das etwas langwierige X-COM Basenbau und Forschung.

jetzt im handel!

...oder direkt bei cdv:

0721 / 972240

good news for you!

compuserve:

100022,274

mailbox:

0721/772014

internet:

<http://www.cdv.de>

t-online:

*CDV#



CLIF DANGER (SW) CDR3020

Ein COMIC-Jump&Run-Game, in dem Clif eine Amazonen-Königin befreien muß. Mit 3fach Scrolling, Techno-Sound u.v.m.!

Xenophage (Shareware) CDR3021

Riesige, außerirdische Kreaturen kämpfen um den Fortbestand ihrer Gattung. Mit Kamera-Zoom, bildschirmgroßen Figuren u.v.m.

Je DM 9.95*



Die Monats CD-ROM CDR9607

Ab sofort Doppel-CD!

Juli 1996
Jeden Monat topaktuell! Weit über 500 (diesmal 750) Shareware-Programme, eine lizenzierte Vollversion und wechselnde Extras (Spiele-Demos, Musiktitel etc.) machen diese Doppel-CD zum absoluten Muss für jeden Computerbesitzer.

DM 29.95*



TOP111 Windows Spiele V.2 CDR3024

TOP111 Spiele für DOS V.2 CDR3026

Auf diesen beiden CD-ROMs der TOP111-Serie finden alle Computer-User, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen, eine hervorragende Auswahl aktueller Shareware-Spiele!

Je DM 12.95*



IKARUS Sprochtrainer

Ein leistungsfähiges Sprachenlernprogramm mit Sprachausgabe, hoher Funktionalität und einfacher Bedienung. IKARUS Sprochtrainer sind lieferbar für:

ENGLISCH CDR2117 ca. 25.000 Worte
FRANZÖSISCH CDR2118 ca. 15.000 Worte
ITALIENISCH CDR2119 ca. 15.000 Worte
SPANISCH CDR2120

Je DM 39.95*



IKARUS Deutsches Recht CDR2898

...ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System. Suchen Sie nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen. Die "Fundstellen" können markiert und gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise (§§12) können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Format gespeichert. **Insgesamt 50 Gesetze+Verordnungen!**

DM 49.95*



IKARUS Translator PRO CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitung oder Nachschlagewerk genutzt werden.

DM 49.95*



IKARUS Börse plus CDR2840

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessanten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Eine Erweiterung per ABO ist möglich. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95*



TYRIAN CDR3D13

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot'em Up auf Pcs." - N.Ernst, PC Player 3/96
Tyrian ist ein großartiges Shoot'em-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CO-Version mit über 60 Super-Level!

DM 89.95*



WinSkat (Vollversion) CDR3014

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avarieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König! Zusätzlich zu den OSK-V-Turniersatzregeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

Mit Sprachausgabe! DM 49.95*



Dr. Hardware Sysinfo CDR2127

Das bekannte PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features:
• Plug&Play Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchronen, asynchronen + Pipeline Burst Cache • Alles auf einen Blick: Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

DM 29.95*



TOP 2222

Diese Sammlung bringt auf einen Schlag die zweiwundertwanzig beliebtesten Shareware- und PD-Programme auf Ihren PC! Egal was Sie suchen - Sie werden nichts vermissen!

DM 29.95*



Kartenspiele

Vol.2

Über 160 Shareware/PD-Kartenspiele für DOS, Windows und OS/2. Zocken Sie wann immer Sie wollen. Mit deutschem Menüsistem und Beschreibungstexten.

DM 14.95*

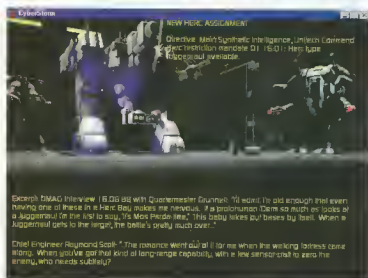


System Lotto 4.0

Der beliebte Lotteriamanager - jetzt neu in der Version 4.0:
• Mehrfachsysteeme und mehrere Mitspieler
• beliebige Frontsysteeme
• erweiterte Online-Hilfe
• Fehlerprüfung

DM 39.95*

David gegen Goliath: Ein vorwärtiger Aufklärungs-HERC stellt sich einem Nililus der Cybrids entgegen.



Bei Beförderungen wird mit viel Text die Hintergrundgeschichte weitergeführt, sowie ab und zu ein neues Robotermodele vorgestellt.

de aus oder knien sich hin. Ist ein Gegner anvisiert, wird auf Tastendruck hin die gewünschte Waffe abgefeuert, oder der Computer sucht sich das beste Instrument aus.

Die taktischen Möglichkeiten von Cyberstorm sind beträchtlich und teilen sich in vier Bereiche: Aufspüren des Gegners, Ausnutzen der Topographie, Ausrichten des HERCs und seiner Schilde, sowie Einsatz der Waffen. Laser schädigen vor allem die Energieschilde, Raketen fast ausschließlich Panzerung und interne Systeme. Die anderen vier Waffengruppen liegen irgendwo dazwischen. Jeder Pilot kann seine Schildenergie auf die sechs Hexfeld-Richtungen verteilen – in aller Regel wird man zum Gegner hin mehr Energie auf den Schutzschirm legen, als auf die ihm abgewandte Seite. Deswegen ist es sehr effektiv, an feindlichen Robotern vorbeizustapfen und sie von hinten zu attackieren. Noch entscheidender ist gutes Teamwork: Hintereinander arbeiten mehrere HERCs den Schild ein und desselben Ziels ab, bis er zusammenbricht und jeder weitere Treffer die Panzerung angreift. Ist auch die am Schwinden, werden nach und nach interne Systeme und Waffen zerstört. Einige Raketen beschädigen nicht nur das Ziel, sondern auch benachbarte Roboter. Richtig eingesetzt, kann man mit solchen Flächenwaffen eine ganze Gruppe auf einmal beseitigen.

Auf Extreplaneten muß man schon mal ganz ohne Schutzfeld auskommen – hier ist es lebenswichtig, den Gegner als erster aufzuspüren und zu beschließen. Dazu schleicht man sich hinter Berggründen und durch Senken heran, nutzt Hindernisse und vergräbt sich nicht, jeden HERC am Ende seiner Bewegung brav hinknien zu lassen. Jeder Schritt sowie der Gebrauch von energie-



Weil dieser Gegner auf einem Berg steht, sticht er aus dem schwarzen (also nicht einsehbaren) Bereich heraus.

gestützten Waffen (etwa Laser und Plasmakanonen) verbraucht Energie – quasi die Bewegungspunkte von Cyberstorm. Fürs Laufen kann man nur die in dieser Runde vom Reaktor produzierte Energie verwenden, für Drehungen, Kniebeugen, Reparaturen oder Waffeneinsatz auch die in der Batterie gespeicherte. Ist jedoch der Akku leer, kann der HERC nach Treffer seine Schilde nicht mehr voll aufladen. Auch das automatische Zurückfeuern fällt in diesem Fall flach: Normalerweise wehrt sich ein Roboter gegen feindlichen Beschuß mit den Waffen, die er in seiner eigenen Runde nicht abfeuern konnte. Neben beweglichen Zielen (Menschen und Cybrids verwenden völlig unterschiedliche Kampfbots) trifft man auf Verteidigungstürme und große Objekte wie etwa Kuppelbauten.

Im Mehrspielermodus kann man sich mit einer zu bestimmenden Summe völlig neue HERC-Gruppen basteln, oder den Computer damit beauftragen. Interessanter ist es natürlich, seine aktuelle Taskforce aus dem Solospiel zu übernehmen. Pro Original dürfen zwei Spieler teilnehmen. Unter den Multiplayer-Parametern ist besonders die Zeit wichtig, die jedem Spieler für seinen Zug bleibt. Man zieht abwechselnd, kann aber während des gegnerischen Zugs die Karte betrachten und Nachrichten versenden. Im Solospiel gibt es hingegen keine Begrenzung der Zugdauer. Cyberstorm läuft nur unter Windows 95, Laden und Speichern ist jederzeit möglich. Anstelle einer gedruckten Anleitung muß man, wie schon bei Earthsiege, mit einer umfangreichen Online-Hilfe auskommen.

(la)

MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Hersteller:	Sierra	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

JÖRG LANGER:



Power Games Power Preise

Spiel des Monats! Cyberstorm

Cyber Storm - Das faszinierende Strategiespiel im Metaltech Universum! Hochauflösende 3D-Grafiken, zufällige Generierung vielschichtiger 3D-Landschaften, zahlreiche Missionen und mehr als 25 frei variierbare Charaktere machen dieses außergewöhnliche Actionspiel zu einem unvergesslichen Erlebnis! Wagen Sie sich an uneingeschränkte Gen-Manipulation und retten Sie die Zukunft der Menschheit!.....

74,90

Lighthouse 74,90 Virtua Fighter 79,90 S.T.O.R.M. 79,90

Wagen Sie die Sprung in die dunkle Dimension! Das komplett in 3D modellierte Spiel greift Elemente aus Fantasy, Science-Fiction und Volkssagen auf und stellt durch seine unglaubliche Grafik eine Premiere bei Sierra dar.

Das weltweit meistverkaufte 3D-Kampfsportspiel (jetzt auch für den PC) mit allen Features & Kampfen plus neuen Features exklusiv für die PC-Version! Können Sie allein gegen den Computer oder auch zu zweit. Mit deutschem Helpfile und über 700 Special Moves! Ein Must-buy jeden PC-Besitzer!

Sie betätigen den gleichnamigen Prototyp eines neuen U-Bootes und tauchen in ein spektakuläres, dreidimensionales Unterwassererlebnis ein. Drei unterschiedliche "Happy-Ends" warten auf Sie, die sich allein aus Ihren taktischen Entscheidungen ergeben.

Cyberia II 74,90 Martini Racing 24,90 F1 GP II 99,90

Erleben Sie ein völlig neues Cyber-Erlebnis, bei dem eine der besten Elemente aus Cyberia wurden mit neuen, bestechenden Spiel- und Raketekonzepten verknüpft. Und die sorgen für packende Action und atemberaubende Grafik- und Soundeffekte!

Basierend auf dem preisgekrönten Hit "Blisterus" zeigt Martini Racing erstmals riesiges Fahrgelände auf OTM-Alfa Romeo. Das sensationell realistische Strecken fordern starke Nerven und fahrendes Können, ob alleine oder mit bis zu acht Mitspielern im Netz.

Das Warten hat ein Ende! Microprose bringt wieder einmal die Referenz in Sachen Formel 1 - Action. Nur selbst fahren kann man es sein.

Return Fire 64,90 Die Siedler II 69,90 Safecracker 64,90

Ein strategisches Feuerwerk für ein oder zwei Spieler. Mit mehr als 150 Missionen, vollem Dolby Surround und mehr als 40 Soundeffekten beweist auch die technische Seite Liebe zum Detail.

Ein Volk, der Willkür der Naturgewalten ausgeliefert, erleidet Schrecken und strandet auf einer scheinbar unbewohnten Insel. Lassen Sie sich zum Herrscher krönen und übernehmen Sie die Verantwortung des gesamten Volkes. Die Simulation des Jahres!

Safecracker ist ein originelles graphisches Abenteuer, welches Ihre detektivischen Fähigkeiten bis auf das Äußerste in Anspruch nimmt. Die verblüffenden und komplexen Bilder garantieren ein völlig einzigartiges Spiel, das Sie nicht verpassen dürfen.

Puppen, Perlen und Pistolen 74,90 Zork Nemesis 94,90

Der erste komplett interaktive Detektiv-Film im Stil des "Film Noir". Sie spielen den heruntergekommenen Privatdetektiv Scott Anger, der im L.A. der 40-er Jahre lebt. Um den angenommenen Auftrag zu erledigen, erwarten den Spieler viele haarsträubende Abenteuer, die es zu bewältigen gilt: Grandiose Atmosphäre und raffiniert-verworrene Story.

Sie sind eine verlorene Seele in dem Irrsinnspiel aus Magie und Mystik, Leidenschaft und Gewalt, Tod und Verderben, Macht und Ewigkeit. Tauchen Sie hinein in die Abgründe und Tiefen Ihrer geheimsten Ängste, aber kommen Sie hinterher nicht und behaupten, wir hätten Sie nicht gewarnt!

Civil War General 69,90 Das Rätsel des Master Lu 79,90

Eine außergewöhnliche historische Rekonstruktion! Stürzen Sie sich in die ereignisreichen Schlachten, die General Lee im Laufe seiner Karriere schlug, oder führen Sie einen kompletten Feldzug gegen die Polioomc-Armee der Union. Strategie für Fortgeschrittene.

Die Story von Hollywood-Autor Lee Sheldon und der Technik von Sanctuary Woods kann nur eine Verheißung sein: Noch nie gewagene Kombinationen aus Abenteuer, atemberaubenden Bildern und einem vollkommen neuem Spielerlebnis mit 42 faszinierenden Charakteren und ausgefeilten Dialogen dank "künstlicher Intelligenz".

Olympic Games 69,90 Space Hulk Windows 95 79,90

Das offizielle Spiel zu den Olympischen Jahrhundertspielen 1996 in Atlanta. Die Sommerspieler, wie 15 olympische Disziplinen in aufwendiger 3D-Grafik, echte Studioprofession und Kommentare, machen dieses Spiel zu einem unvergesslichen Erlebnis!

Superschnelles 3D Actionspiel, in dem Sie mit bis zu 10 Spielern eine intergalaktische Space-Marine Einheit vertreten. Wir wünschen Ihnen viel Glück, denn das werden Sie brauchen! Nur für Windows 95.

Time Commando 74,90 Golden Gate Killer 79,90

Machen Sie sich auf eine spannende Reise durch zehn verschiedene Zeitzonen von der Urzeit durch ein mittelalterliches Europa, ein von Samurai regiertes Japan bis zum amerikanischen Wilden Westen. Sich immer weiter entwickelnde Waffen helfen Ihnen, die Menschheit zu retten.

Schlüpfen Sie in die Rolle des neuen Kommissars der Mordkommission. Tauchen Sie in eine Welt, in der Wahrheit ein Fremdwort ist, und Moral nur eine Alibifunktion besitzt: Ingegn, Verwirrung und Leidenschaft um ein Opfer, das vielleicht gar kein Opfer war?

Versandkosten Nachnahme DM 9,50 zzgl. 3.-
NN Gebühr - Vorauskasse DM 9,50
Ab DM 250,- Bestellwert liefern wir im Inland
versandkostenfrei. Auslandsbestellungen
können wir nur gegen Vorauskasse zzgl. DM 20,-
ausführen.

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen,
die wir Ihnen auf Wunsch gerne im Voraus zusenden. Bei
Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kosten-
pauschale von DM 25,-. Alle Angebote sind frei-
bindend. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.



POWER Special

Sie sind unrlötzlich eine Kakerlake und müssen
auch noch ein ganzes Abenteuer
bestehen. Feinste photoreal-
istische Grafiken, die wohl inno-
vativste Story des Jahres und ein
ganz neues Gefühl des Spielens
erwarten Sie. Zertreten Sie noch
Eine?



Bad Mojo

66,66

FAX 07251 - 98 92 94

0180 - 5 23 23 83



Taktiktipps zu Cyberstorm

CYBRIDS KNACKEN

HERC-Gefechte verlangen mehr vom Kommandanten, als seine Roboter frontal auf den Gegner zu jagen. Mit unseren Tips überstehen Sie alle Cybrid-Angriffe.

Sehr wichtig ist bei »Missionforce: Cyberstorm« die Wahl des richtigen Schwierigkeitsgrads. Fortgeschrittene fangen auf »Normal« an, Profis wählen mutig »Hard«. Wenn das Geschehen nach zwei Missionen deutlich zu einfach oder schwer vorkommt, sollte unbedingt nochmal neu starten. Im Folgenden beschreibt Replikanten-Boß Jörg Langer Infos und Taktiken, die sich beim Testen des Spiels als wichtig herausgestellt haben.

Gefährliche Spielzeuge – die HERCs

Es gibt acht verschiedene HERC-Modelle in unterschiedlichen Konfigurationen. **Shadow** (Tech 0) und das Nachfolgemodell **Sensei** (Tech 1) sind Sprinter, die besonders zur Aufklärung geeignet sind. Der dritte leichte Roboter, der **Remora** (Tech 0), ist trotz seiner geringen Größe zum Kämpfen gedacht – aufgrund seiner Geschwindigkeit kann er einzelne Gegner umrunden und von hinten beschleßen.

Die mittleren Blechbüchsen **Ogre** und **Giant** (beide Tech 1) dürfen zwar keine Raketen verwenden, werden aber trotzdem lange Zeit Ihre Hauptstreitkraft ausmachen und sollten am besten Zweiertteams bilden. Denn ersterer ist voll auf Energiewaffen, letzterer auf Kanonen spezialisiert. Da das Abfeuern von Geschützen keine

Energie verbraucht, ist der Giant beweglicher, als es erst den Anschein hat: Er kann sämtliche Reaktorenenergie ins Manövrieren stecken, während der Ogre immer ein Viertel für seine Laser aufheben sollte. Ganz wichtig: Die 100er-Skala zeigt die in dieser Runde vom Reaktor produzierte Energie an, der darüberstehende Balken den in der Batterie gespeicherten Überschuß. Mit dem vielseitigen **Demon** (Tech 3) können Sie oft im Alleingang erst die Schilde eines Gegners abbauen, und dann den Fangschuß setzen.

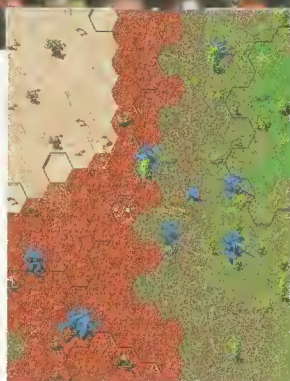
Gegen einen gut ausgerüsteten **Reaper** (Tech 6) hat aber ein Demon keine Chancen. Der kleinere der beiden schweren HERCs muß zwar auf Kanonen verzichten, kann aber ansonsten fast jede erhaltliche Waffe einbauen. Mit den richtigen Accessoires (Overdrive Node, Antigravity Device) mautet sich der Reaper zu einem der schnellsten Roboter. Aufgrund seiner Schnelligkeit zieht ihn mancher Kommandant sogar dem **Apocalypse** (Tech 9, auch »Juggernaut« genannt) vor. Doch im direkten Vergleich ist klar, wer König des Schlachtfelds ist: Der Apocalypse kann mit den besten Waffen aller sechs Gattungen ausgestattet werden. Vor allem Langstreckenraketen machen Sinn – bis der Gigant die Frontlinie erreicht, sind manche Missionen bereits vorbei. Während sich alle anderen Roboter mit vier oder sechs Waffensystemen begnügen müssen, trägt der Apocalypse stolze acht in die Schlacht.

Pilotenaufzucht – die Bionders

Tun Sie sich einen Gefallen: Sparen Sie am Anfang ein bißchen, und kaufen sich dann vernünftige Piloten.

Daß hochrangige Kommandanten mehr Bionders als HERCs besitzen dürfen, ist überflüssig: Pro Roboter reicht ein geeigneter Kunstmann vollig aus; stirbt ein Pilot während der Schlacht, kann er sowieso nicht gleich ersetzt werden.

Im Moment des ersten Feindkontakts sollten Sie Ihre untoten Helferchen kräftig per »Jackup« dopen. Allerdings darf die Stabilität nie auf 50 Prozent oder weniger sinken, notfalls mit »Placidex« kontern. Überschreitet die toxische Belastung das Maximum, verliert der Pilot jeweils fünf Punkte Lebensenergie. Je besser die Lebenserhaltungssysteme, desto freizügiger der Drogeneinsatz. Der Bionder erhält dann pro Runde automatisch mehrere Punkte Stabi-



AH-64D Die blaue Streitmacht ist ausgeschwärmt, um der Bedrohung durch Flächenwaffen zu entgehen. Rechts unten sehen Sie einen zerstörten und einen intakten roten Gegner.

lität und Lebensenergie dazu, und der Vergiftungsgrad wird gesenkt. Die Stabilität der HERC-Piloten wird außerdem von Kollegen mit Command-Fertigkeit angehoben. In einem Radius von drei Hexfeldern erhalten Bionders moralische Unterstützung, und zwar 10 bis 40 Punkte. Sind zwei Kommandanten in Reichweite, addieren sich die Boni. Leider hat mancher herausragende Anführer nur mäßige bis schlechte Kampfwerte. Dann ist es sinnvoll, ihn in einen finken Mini-HERC zu stecken und aus der zweiten Reihe zur Stabilitätssteigerung einzusetzen.

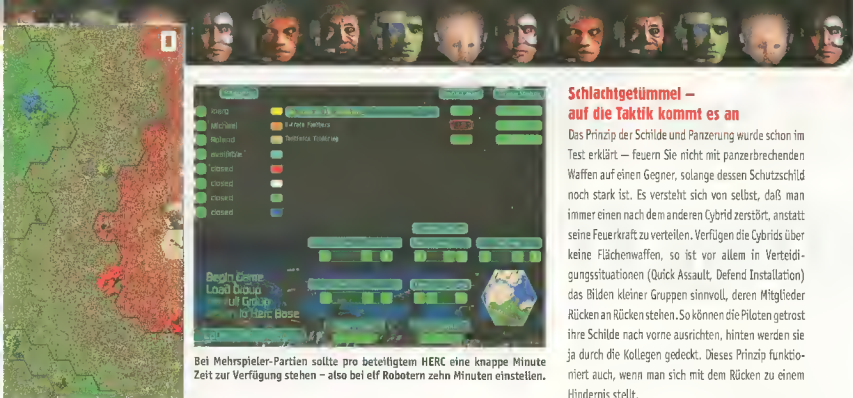
Die Lebenserwartung der Bionders reicht von einem bis zu zehn Jahren. Jedes Jahr entspricht zehn Monaten. Nur diejenigen Piloten altern, die auch an einer Mission teilnehmen – »unlinked« befinden sie sich im schönheitsretinierenden Tiefschlaf. Man muß nur darauf achten, daß alle im Kampf eingesetzten Replikanten noch mindestens solange leben, wie die Mission dauert (ein bis drei Monate). Eigentlich ist die Alterung kein großes Problem, es sei denn, Sie behalten die anfänglichen Bionders oder benötigen lange bis zum Spielende. In letzterem Fall haben Sie aber so viel Umsatz, daß das Ersetzen eines in der Biomechanik-Himmel aufgefahrenen Piloten kein Problem darstellt. Von den normalen Bionders dürfen Sie übrigens beliebig viele desselben Typs erwerben.

Mannschaftsleistung – die Taskforce

Ein Taskforce-Führer kann auf **Quantität** setzen und versuchen, die maximal erlaubte Zahl von HERCs auszunutzen. In diesem Fall wird er darauf verzichten, jeden Roboter perfekt auszustatten. Dafür lassen sich Verluste leichter in Kauf nehmen; der Ausfall eines mittleren Standard-HERCs nebst Pilot schlägt mit etwa



Zwei von Michaels Remoras haben meine blauen HERCs umrundet und beschleßen das verwundbare Heck.



Bei Mehrspieler-Partien sollte pro beteiligtem HERC eine knappe Minute Zeit zur Verfügung stehen – also bei elf Robotern zehn Minuten einstellen.

40 000 Credits zu Buche – soviel verdient man in fast jedem Einsatz. Außerdem steht insgesamt mehr Energie zur Verfügung, was indirekt die Feuerkraft erhöht. Auch wenn man bei der Quantitätstaktik lieber neue Blechkameraden erwirbt, als die bestehenden aufzugraden, sollte man in den Bereichen Rüstung, Reaktor und Antrieb Ausnahmen machen: Schnelligkeit, Energie und Panzerung wirken sich direkt auf die Effizienz aus.

Wer auf Qualität steht, wird nur sporadisch neue HERCs erwerben, und stattdessen die vorhandenen tunen: Die Zusatzsysteme werden aktualisiert, veraltete Waffen durch neue ersetzt, die Batterien ausgetauscht. Ein ständig aktualisierter Roboter kostet im Laufe seiner Dienstzeit ohne weiteres soviel wie vier neu gekaufte. Dafür läßt sich die Feuerkraft einer High-Tech-Streitkraft leicht auf einen Punkt konzentrieren, die Verluste sind gering (wiegen aber umso schwerer), und man spart an der Besatzung. Nur für die ersten paar Bolzen müssen Piloten gekauft werden, die restlichen besetzt man einfach mit den Bonus-Kunstmenschen, die man bei Beförderungen erhält. Der Hauptvorteil besteht für mich aber in einem völlig anderen Punkt: Umso weniger Spielfiguren ich kontrollieren muß, desto leichter fällt mir die Übersicht und desto genauer plane ich meine Züge. Zieht man hingegen mit Massen von HERCs zu Felde, muß man viel öfter kücken,

machteher Fehler und hat längere Zugzeiten. Zu Beginn des dritten Sonnensystems bestand meine Streitmacht aus einem Apocalypse, drei Reapern, vier mittleren und einem leichten HERC – alle mit brandneuen Systemen ausgerüstet. Als »Battle Leader« hätte ich 22 HERCs kommandieren dürfen, doch dank des Qualitätsfaktors reichte knapp die Hälfte.

Zu guter Letzt ist auch eine Mischform möglich, bei der einige Vorzeige-Roboter von niedriger Fußvolk begleitet werden. Egal, welchen Weg Sie einschlagen, um eine Spezialisierung Ihrer Metallbolzen kommen Sie nicht herum. Ich halte drei Fachidioten für sinnvoll: Aufklärer, Langstrecken-Kämpfer und Erz-Sammler. Theoretisch denkbar wären noch laufende Bomben, also HERCs mit Selbstzerstörung, die selbige inmitten eines Gegnertrupps zünden. Allerdings hängt der verursachte Schaden von der Größe des Märtyrers ab, und selbst ein rudimentär ausgestatteter Ogre kostet schon 9 000 Credits – etwas viel für einen einmaligen Angriff. Der ideale Aufklärer ist ein mit guten Schilden, wenigen Waffen und dem momentan besten Antrieb sowie Sensor ausgestatteter Sensei. Jede Runde sollte ein Scout etwa zwei Drittel seiner Reaktorenenergie darauf verwenden, durch hoch gelegenes Gelände zu laufen. Entdeckte Gegner werden von der nachfolgenden Streitkraft attackiert, danach zieht sich der Späher mit der Restenergie wieder zurück. Ebenso kann er als Feuerleitzentrale für Langstrecken-Robots dienen. Diese sind mit Raketen vollgestopft und benötigen weder Sensoren noch sonderlich entwickelte Schutzsysteme. Sie bleiben diskret im Hintergrund und feuern über das halbe Spielfeld auf Ziele, die sich gegen sie nicht wehren können. Erz-Sammler verzichten weitgehend auf Waffen und operieren im Schutz ihrer Kameraden. Bei ihnen werden hohe Geschwindigkeit mit guter Panzerung kombiniert und bis zu drei Schürf-Apparate eingebaut. Vor allem im späteren Spielverlauf sparen sie den eigentlichen Kämpfern wertvollen Platz für wichtigen Accessoires.

Schlachtgetümmel – auf die Taktik kommt es an

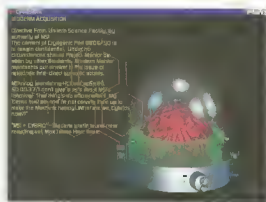
Das Prinzip der Schilde und Panzerung wurde schon im Test erklärt – feuern Sie nicht mit panzerbrechenden Waffen auf einen Gegner, solange dessen Schutzschild noch stark ist. Es versteht sich von selbst, daß man immer einen nach dem anderen Cybrid zerstört, anstatt seine Feuerkraft zu verteilen. Verfügen die Cybrids über keine Flächenwaffen, so ist vor allem in Verteidigungssituationen (Quick Assault, Defend Installation) das Bilden kleiner Gruppen sinnvoll, deren Mitglieder Rücken an Rücken stehen. So können die Piloten gestrot ihre Schilde nach vorne ausrichten, hinten werden sie ja durch die Kollegen gedeckt. Dieses Prinzip funktioniert auch, wenn man sich mit dem Rücken zu einem Hindernis stellt.

Nutzen Sie unbedingt das Terrain aus, und laufen Sie lieber zwei Felder weniger weit, um die Bewegung in einem Feld mit hohem Defense-Wert zu beenden (Felsen, Bäume). Wer auf einem ansonsten flachen Schlachtfeld den einzigen Hügel kontrolliert, hat echte Vorteile: Man sieht mehr, die Feuerlinien sind nicht blockiert und im Notfall dient der Hügelkamm als Deckung für den Rückzug. Da man auf Hügeln aber auch exponiert ist, nie das Hinterrücken bei der Bewegung vergessen! Versuchen Sie, die Computerwesen von zwei Seiten in die Zange zu nehmen: So müssen diese ihre Schilde nach allen Richtungen hin gleichstark aufbauen. Schwenkt ein HERC mit Restenergie seine Schilde in die Richtung einer Attacke, schicken Sie einen fünfen Bleicheimer um ihn herum. Abwechselnd feuern dann er und die Hauptgruppe, bis sich beim Ziel ein wunder Punkt zeigt.

Der kluge Kommandant gibt nach: Bei Quick Assaults oder den Elite-Missionen erstmal vom Gegner weglauern und dann die am nächsten befindlichen Ziele attackieren. Auf diese Weise zwingt man die Cybrids zur energiefressenden Verfolgung. Die schnelleren Angreifer kommen in Reichweite, schießen ein paar Mal – und werden von Ihrem konzentrierten Feuer vernichtet. Bis die Hauptmasse erscheint, sind Sie schon wieder etwas weiter zurückgewichen, und die Prozedur geht von vorne los.

Vor dem Einsatz von Flächenwaffen lohnt es sich, eine Ausnahme von der »Ein Ziel nach dem anderen«-Regel zu machen: Schwächen Sie die Schilde mehrerer HERCs an der richtigen Stelle. Kann eine Sat-Missile schlimmste Auswirkungen haben. Ein netter Trick ist auch, bei einer dicht zusammenstehenden Cybrid-Gruppe den entferntesten mit einer Flächenwaffe zu beschießen. Das Geschloß verbreitet seine Zerstörungskraft vom Einschlagpunkt aus in alle Richtungen – somit geht es bevorzugt den vorne platzierten Robotern an den Krängen, deren hintere Schilde mit Sicherheit nur schwach geladen sind.

(la)



Die besten Bioderms erhält man völlig kostenlos im Zuge von Beförderungen.



Und am achten Tag ging er nach Sylt

200 himmlisch gerenderte Belohnungen für gute Seelen

Über 300 verschiedene Gebäude und Landschaftsteile

Isometrische 3D Grafik für höllischen Überblick

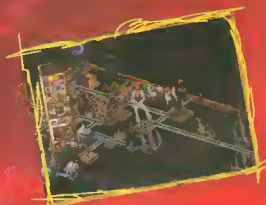
2 Hilfsdämonen erleichtern Ihnen die Arbeit

Die erste Himmel-und-Hölle-Simulation

Gieß mir ja
die Pflanzen!

COMPACT
disc PC
CD-ROM

...und überließ euch die Kontrolle.



Diese himmlische



Simulation garantiert



höllischen Spaß.



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

AFTERLIFE

CHAOS IM JENSEITS

Vertrieb: Buchware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Krefeld, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profigsoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

Afterlife™ and © 1996 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**



OFFENSIVE

52 Jahre nach dem Sturm auf die »Festung Europa« verwendet Ocean denselben als Grundlage für ein isometrisches Echtzeit-Debakel.

Man kann sich die Nöte unkreativer Designer vorstellen: Echtzeit-Strategiespiele sind so beliebt wie nie zuvor – also entwickelt man gezwungenermaßen auch eines. »Kann ja so schwer nicht sein: Möglichst hektisches Herumgewusel wollen die Leute, kleine Sprites und irgendwelche Explosionen. Ach ja, das Auswählen von Gruppen scheint den Testern zu gefallen. Klasse, dafür verzichten wir auf das gezielte Anklicken einzelner Einheiten.« Und da die gängigen Themen wie Science-fiction und Fantasy bereits von der Konkurrenz abgedeckt werden, wird noch schnell nach einem Hintergrund gesucht: »Laßt uns doch einfach den Zweiten Weltkrieg hernehmen, mit Nazis und G.I.s und so. Das kommt bestimmt an!« So könnten die Entscheidungsprozesse abgelaufen sein, die zum vorläufigen Tiefpunkt der Echtzeit-Welle geführt haben. »Offensive« orientiert sich an den alliierten Feldzügen von der Invasion 1944 bis zur Rhein-Überquerung 1945. Sie dürfen beide Seiten übernehmen. Dabei haben die Designer durchaus erkannt, daß sich auf taktischer Ebene (man steuert einzelne Fahrzeuge und Infanteristen) der Kriegsverlauf nicht ändern läßt: Die Szenarien sind streng linear angeordnet, der Spieler muß eine nicht bewältigte Mission bis zum Sieg wiederholen. Anstelle des kom-



Willkommen beim Offensive-Suchspiel: Entdecken Sie alle drei amerikanischen Panzer?



Auf der einblendbaren Übersichtskarte sind die Siegeszonen (hier: links- und rechtsoben) markiert.

fortablen Speichern von Spielständen lebt übrigens die schon vergessene geagelte Paßworteingabe neu auf. Vor jeder Mission erfährt man in Bild, Text und Ton, welche Städte, Hügel und Brücken gehalten werden müssen. Dann flitzen die Angreifer mit Landungsbooten, Fallschirmen oder einfach vom Kartenrand aus aufs Spielfeld. Das isometrische Geschehen läßt sich in zwei Zoomstufen betrachten; beim

ersten ist der Ausschnitt zu klein, beim nächsten sind die Einheiten kaum zu erkennen. Befehle geben Sie durch Markieren eines rechteckigen Bereichs den darin befindlichen Truppen. Neben Angreifen, Verteidigen und Bewegen gibt es wenige Spezialkommandos wie »LKW besteuern« oder »Luftunterstützung«. Moral, Stärke und Panzerung werden als Minibalken direkt über den Truppen angezeigt. Am Bildschirmrand deuten Symbole an, wo gerade Verstärkungen eintreffen oder Kämpfe stattfinden. (la)

JÖRG LANGER

Wen das wenig erbauiche Aufeinanderhetzen einzelner Weltkriegssoldaten nicht stört, könnte an eine nette Spielidee glauben. Doch hinter der miesen Grafik verbirgt sich ein uninteressantes, hektisches Zufallsgeschehen. Die ersten Szenarien habe ich prompt gewonnen, obwohl ich nur einige Einheiten zusammenzog. Viel mehr kann man auch gar nicht tun, denn das gezielte Anwählen eines krankhaft zappligen Gegnertrupps erweist sich als nicht praktikabel. Deshalb hatte ich auch nie das Gefühl, meine Soldaten wirklich zu befehligen; die regeltechnisch vorhandenen Boni und Mali der Einheiten untereinander blieben ungenutzt.

Die Grafik ist so grob und farbarm, daß man oft nur durch Zuschalten der Übersichtskarte Freund von Feind unterscheiden kann – zu dumm, daß sich gerade dann keine Gruppen markieren lassen. Durch die Isometrie-Perspektive erwischt man regelmäßig Truppen, die man gar nicht bewegen möchte. Die Wegfindungs-Routine befindet sich im anhaltenden Blindkuh-Modus – weshalb eine Brücke benutzen, wenn man stattdessen minutenlang am Flußufer auf- und ablaufen kann? Jedes andere mir bekannte Echtzeit-Strategiespiel ist besser!

Vor der Mission gibt es eine rudimentäre Aufgabenbeschreibung.



OFFENSIVE

Hersteller: Ocean
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Schlecht | Spieltiefe: Schlecht | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Schlecht | Komfort: Schlecht | Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

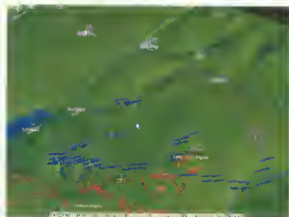
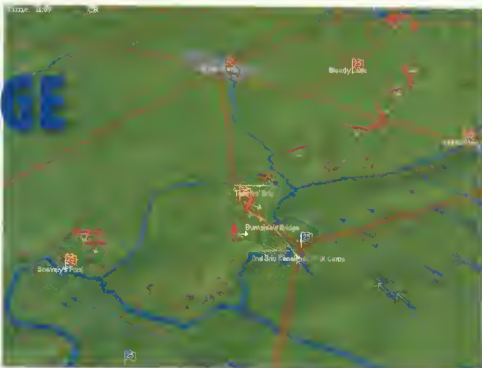
BORIS: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

JÖRG LANGER:

WAR COLLEGE

Nach jahrelanger Pause betritt der dritte Teil des »Universal Military Simulator« das elektronische Schlachtfeld.

An den Produkten von Intergalactic Development schieden sich schon immer die Geister: Eine Minderheit fand die angeblich realistische Simulation von Schlachten so gut, daß sie über diverse Bugs und die komplizierte Bedienung hinweg sah. Die Mehrheit hingegen kam aufgrund von mangelhafter Grafik und übersteigerter Komplexität erst gar nicht auf die Idee, sich mit dem »Universal Military Simulator« oder »UMS 2: Nations at War« zu befassen. Beim dritten Teil stehen vier Szenarios (Missions-CDs sind geplant) zur Wahl: Caesar kämpft gegen Pompeius, Napoleon läßt die Sonne von Austerlitz aufgehen, Nord- und Südstaatler kloppen sich um Antietam und Hindenburg versucht, die Russen bei Tannenberg zu stoppen. Alle vier Schlachtfelder wurden aus Satellitenaufnahmen generiert. Drei Zoomstufen stehen zur Verfügung, von denen keine größere Details erkennen läßt. Gezeigt werden Wälder und Flüsse sowie einige Klötzchen-Ansammlungen, die für Ortschaften stehen. Man kann keine beliebigen Stellen der Karte vergrößern, sondern muß sich auf vorgefertigte Ausschnitte beschränken. Befindet sich ein wichtiger Kampfschauplatz zufällig am Rand eines solchen Abschnitts, bekommen Sie ihn auch durch Ändern der Blickrichtung nicht in die Bildschirmmitte. Farbige Blöcke symbolisieren die Regimenter, welche eine von bis zu vier Formationen annehmen dürfen. Beschießen sich zwei Armeen, so wird dies mit einer weißen Kurve verdeutlicht – im



Die kleinen gelben Pfeile zeigen die Marschrichtung an.

Ungeheure Dramatik: Per weißer Kugel feuert ein roter auf einen blauen Block.



Die Wahl von Weg, Ausrichtung und Formation ist Ihre einzige Einflußmöglichkeit.

gesamten Spiel gibt es keinen einzigen Soundeffekt. Auf einem Pentium 120 vergehen etwa drei Sekunden pro Simulationsminute, das Geschehen läßt sich nicht beschleunigen, zumindest aber stoppen – etwa zum Befehlsgeben. Am Ende gewinnt, wer wichtige Stellen kontrolliert und dem Gegner große Verluste zugefügt hat. Die Bedienung ist unnötig kompliziert (kein Zoomen per Mausklick, kein Sprung zum nächsten Regiment); zumindest darf man mehrere Einheiten auf einmal auswählen. Viele Parameter dürfen verändert werden, etwa Trefferquoten und Nahkampfwerte. Zu jeder Schlacht gibt es Zusatzinformationen, die man nur getrennt vom Hauptprogramm aufrufen kann. (la)

JÖRG LANGER



Die Designer von War College haben eines nicht begriffen: Realismus ist nicht gleich Spielspaß! Und was heißt hier überhaupt »Realismus«; finden Sie es wirklichkeitsnah, wenn ein im Rücken angegriffenes Regiment sich nicht wehrt? Und zwar solange nicht, bis es flüchtet. Die Logik von War College besagt, daß in diesem Fall 100 Prozent der Soldaten nach vorne schauen und deshalb nicht zurückschließen. Im echten Leben würden sie sich eben umdrehen und hinwerfen, um wenigstens etwas Widerstand zu leisten. Auch hat kein General der Geschichte jemals gesagt: »Geht im Winkel von 90 Grad zum Fluß, schwenkt dann nach links, marschier über die Brücke und ändert die Formation zur Linie.« Nein, es hieß: »Major, nimm und haltet die Brücke!«. Bei War College muß ich hingegen jede Bewegung genauestens planen, da meine Truppen nicht mal den Versuch machen, den günstigsten Weg selbst zu finden. Historischen Genre-Fans könnte das Machwerk vielleicht gefallen. Ich persönlich ziehe ein spannendes Spiel jeder öden Detailsimulation vor, bei der oft minutenlang nichts passiert.

WAR COLLEGE

Hersteller:	Gameltek	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem; Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieldiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ KIMURA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

JÖRG LANGER:



BATTLEGROUND WATERLOO



Wer einmal ein Programmgerüst hat, will ungern wieder davon lassen. Teil 3 der B battleground-Serie beschäftigt sich mit Napoleons letzter Schlacht, bietet jedoch nur wenige Verbesserungen.

Nach seiner Abdankung 1814 hatte Ex-Kaiser Napoleon wenig Lust, seinen Lebensabend im Exil auf Elba zu beschließen. Also kehrte er mit einigen Getreuen zurück und marschierte Richtung Paris. Alle ihm entgegen gesandten Truppen liefen zu ihm über, und innerhalb weniger Wochen schien die Grande Armée neu geboren. Sofort mobilisierten die europäischen Großmächte ihre überlegenen Kräfte, doch Napoleon blieb eine Chance: mittels Eilmärschen seine Gegner einzeln zu besiegen, bevor sie sich sammeln konnten. Kurz nach einem Sieg gegen die Preußen trat er am 18. Juni 1815 gegen den Briten Wellington an, dessen Hauptquartier das belgische Nest Waterloo war. Neben taktischen Fehlentscheidungen verrietelte ein Vertrauter Napoleons den durchaus möglichen Sieg: Marschall Grouchy sollte eigentlich die zurückweichenden Preußen verfolgen. Doch Blüchers Truppen entwickelten ihm und erschienen am späten Nachmittag in der schwachen rechten Flanke der Franzosen.

»Waterloo« ist der dritte Teil der B battleground-Serie von Talon Soft. Die Unterschiede zum Vorgänger »Gettysburg« halten sich in Grenzen: Es gibt eine fünfte Perspektive (extremes Wegzoomen vom 3D-Schlachtfeld), einige neue Details wie ein Handycap und neue Formationen. Regimente dürfen nun Plänklern abkommandieren, die als lästige Einzelfiguren den Gegner aufhalten. Infanterie kann »erweiterte Linien« bilden und so zwei Hexfelder auf einmal verteidigen. Droht eine Reiterattacke, formt man ein Rechteck mit nach außen gerichteten Waffen. Die Kaval-



Die »Alte Garde« Napoleons greift ein Geföhr der Briten an. Die wehren sich nach Kräften mit Plänklern, Artillerie und Rechteck-Formationen.

lerie bekam eine spezielle Bewegungsphase spendiert und greift nach einem erfolgreichen Nahkampf bis zu drei weitere Male an. Ansonsten findet das Geschehen wiederum runden- und phasenbasiert statt, diverse Szenarien spielen in Ausschnitten einer großen Gesamtkarte. Die Reichweite von Artillerie und Handfeuerwaffen ist ebenso wichtig wie der Erschöpfungsgrad der Truppen und die einzeln zu steuernden Anführer. Man muß nicht sämtliche Einheiten per Hand befehligen, sondern kann auf Wunsch einzelne Divisionen oder Regimente übernehmen. In Kürze will 80mico eine deutsche Version unter dem Namen »Die Große Schlacht von Waterloo« veröffentlichen.



Es ist bald Nacht und die Preußen kommen - Marschall Grouchy hat offensichtlich versagt.

JÖRG LANGER



Waterloo sieht etwas schöner aus als die Vorgänger und bietet mehr Details. Doch die neuen Formationen erhöhen die Zahl der Fehlermeldungen: Ein Plänklern darf nur von seinem Herkunftsregiment aufgenommen, erweiterte Linien allein in der Devisenphase gebildet werden. Wenn sich verschiedene Waffengattungen unterschiedlicher Formationen im selben Hexfeld befinden, dazu noch bis zu vier Offiziere, hat man in aller Regel weniger Durchblick als ein zeitgenössischer General mit Schießpulver-Allergie.

Außerdem mag ich es nicht, wenn ein Programmsystem zu Tode genudelt wird - Abwechslung heißt eben nicht nur, Szenarios und Uniformen auszutauschen. Die (zugänglichere) General-Serie von SSI etwa hat mit »Fantasy General« wesentliche Konzeptänderungen vorgenommen. Wer aber auf Napoleon steht oder Gettysburg noch nicht hat, erhält ein komplexes, spielsenswertes Strategiespielprogramm.

BATTLEGROUND WATERLOO

Hersteller: Empire Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: Windows 3.1 Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC; per Modem)

Präsentation: Durchschnitt Spieltiefe: Sehr gut Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt Komfort: Durchschnitt Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

DORIS: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER:



ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 4

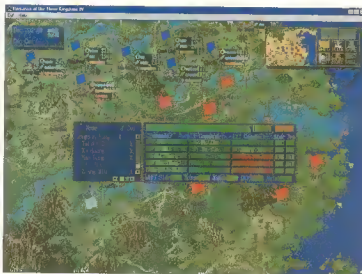
In China ist mal wieder der Teufel los: Cao-Cao und seine Generäle wollen mit kluger Provinzverwaltung und überlegener Kriegsführung die »Drei Königreiche« beherrschen.

Ob Luo Guan Zhong wußte, was sein Heldenroman über die Geschehnisse der Drei-Königreiche-Ära auslösen würde? Die Expansions- und Konsolidierungskämpfe im China des 2. und 3. Jahrhunderts dienten KOEI schon mehrere Male als Vorlage für ihre Strategiespiele. Kürzlich wurde nun »Romance of the Three Kingdoms 4« veröffentlicht – ein uraltes Konzept in veraltetem Gewand.

Neun Szenarien stehen zur Auswahl, die sich in Zahl und Stärke der Fürstentümer unterscheiden. Wichtig sind die Städte (als Ressourcen- und Soldatenlieferanten) sowie die Offiziere. Letztere haben bestimmte Attribute (etwa Kraft und Intelligenz) und individuelle Fertigkeiten – einer kann Soldaten anwerben, der nächste darf spionieren. Einige dürfen neue Waffen basteln, etwa Armbrüste oder Rammen. Doch erst nach dem Baubefehl erfährt man, wie viele Monate das Vorhaben dauern wird. Ist einem das zu lang, muß man den kompletten, umständlichen Vorgang auf gut Glück mit anderen Werten wiederholen. Das Spiel bewegt sich in den üblichen Bahnen; Anfangs mit geringem Aufwand das Ein-



Simple Taktik und grafische Langeweile sind bei den Kämpfen die ärgsten Gegner.



Die Spielkarte kann in drei Auflösungen dargestellt werden (hier: 1024 x 768 Pixel), scrollt aber nicht. Dadurch fällt der Überblick unnötig schwer.

flußgebiet erhöhen, dann die Provinzen aufbessern und eine schlagkräftige Armee bilden (entscheidend sind Moral, Können und Waffen). Es gibt Feldschlachten und Belagerungen, die jeweils als rudimentäres Taktikspiel ausgetragen werden. Dabei kann es zu Duellen kommen, bei denen zwei winzige Reiterchen auf-

einander losgehen – ohne jede Einflußmöglichkeit. Trotzdem finden sich die abstrusen Zweikämpfe als eigenständige Spieloption im Hauptmenü wieder.

Trotz PC-Tastatur darf man Zahlen nicht direkt eingeben, sondern muß mit Hilfe eines Balkens oder Verändern der einzelnen Stellen auf die gewünschte Summe kommen. Echtes Scrolling kennt Romance 4 nicht, es kann nur ruckweise per rechter Maustaste oder Übersichtskarte auf einen neuen Kartenausschnitt umgeschaltet werden. Eine eben noch von tiefergrüner Weide umgebene Stadt liegt nach einem Minisprung in nördliche Richtung schon mal in grauem Umland – dämlicherweise wird immer gleich die gesamte Farbpalette geändert. (La)

JÖRG LANGER



Das Ur-Romance oder auch »Bandit Kings of Ancient China« fand ich gut. Auf diese x-te Neuauflage in nahezu unveränderter Machart kann ich jedoch verzichten. Grafik, Technik und Bedienung sind völlig veraltet. Beim Auswählen der Truppenkommandeure werden nur jeweils zwei ihrer zig Fähigkeitswerte gleichzeitig angezeigt, an anderen Stellen überhaupt keine. Die Anklageliste ließe sich lange fortsetzen und würde dann Punkte wie »kein Scrolling«, »umständliches Vorräte-verschieben« oder »schlechte Anleitung« enthalten.

Nur die Anzeige wichtiger Werte direkt in der Karte ist praktisch, und das Kämpfen vergleichsweise komfortabel. In Sachen Spieliefe braucht sich Romance 4 nicht zu verstecken – bis man auf einen grünen Zweig kommt, ist viel kluges Management, effizientes Kämpfen und geschicktes Verhandeln gefragt. Normalsterbliche machen um die Packung aber trotzdem das, was Chinesen jahrhundertlang um die Verbotene Stadt machten: einen großen Bogen.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 4

Hersteller: KOEI Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: Windows 3.1 Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Acht (an einem PC)

Präsentation: Schlecht | Spieliefe: Gut | Multiplayer: Schlecht
Ausstattung: Schlecht | Komfort: Schlecht | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER:



DIE SERIE DER GROßEN

Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratess

W&K, Frankfurt

Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.



Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte

IN KÜRZE



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie

empire
INTERACTIVE



Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>



TOTAL MANIA

Mehr Tralala als Mania: Action, Roboter und Explosionen in einer nur zart von strategischer Muse geküßten Endzeit-Grüze.

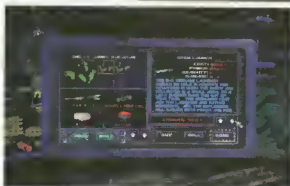
Langsam entwickle ich eine tief-schürfende Abneigung gegen ausgelutschte Hintergrundstorys. Genug vom 22. Jahrhundert, seinen Kriegen großer Wirtschaftskonzerne und der Bastellei arglistiger Kampfroboter, die mit wesentlich mehr Intelligenz ausgestattet sind als ein programmierbarer Taschenrechner. Immerhin pflegen letztere nicht mit Laserstrahlen auf ungebetene Gäste zu schießen (... das machen nicht mal Menschen; es sei denn, man erfreut sie während der Übertragung des EM-Endspiels mit einem Überraschungsbesuch. Oder so ähnlich).

Jedenfalls laufen in »Total Mania« verflüxt viele Maschinen herum. Die letzten Menschen verkümmeln sich in unterirdische Basen, wo sie eifrig an Kampfanlagen und Waffen herumforschen. Liebevoll ausgestattet tigern bis zu sechs Personen starke Mini-grüppchen los. In rund 20 Missionen müssen die Stoßtrupps jeweils mehrere Einsatzziele erreichen, um die Maschinenmacht zu schwächen.

Als wäre es ein Scherlein verlorengegangener Touristen aus »Syndicate«, tippeln unsere Soldaten in Echtzeit durchs isometrisch präsentierte Szenario. Sie können jeden Spezi einzeln steu-



Links oben die Landkarte, rechts unten das Inventar – und dazwischen viele Explosionen.



In der Heimatbasis peppen Sie die Ausrüstung Ihres Hel- denensembles auf.

ern oder alle Kommandos für die Gruppe gelten lassen. Per Mausklick spaziert der Trupp an eine bestimmte Stelle und sammelt bei Berührung Gegenstände auf. Mit der rechten Maustaste visieren Sie bestimmte Gegner oder Objekte zwecks Beschuß an. Außerdem läßt sich einstellen, ob unsere edlen Helden automatisch zurückschießen sollen,

wenn sie vom Gegner angegriffen werden.

In jeder Mission müssen Sie mehrere Positionen abklappern, deren Lage dankenswerterweise auf der Futziwutzi-Übersichtskarte mit bunten Pünktchen gekennzeichnet ist. Unterwegs bitte fleißig Batterien, Munition und Medi-Kits aufsammeln, damit uns kein Schützling mangels Saft liegenbleibt. Zwischen den Missionen verhökern Sie erbeutete Technik-Goodies an die Herren Wissenschaftler, die zur Abzahlung ihres Bafög-Kredits ihrerseits Ausrüstung feilbieten. Im Spielverlauf erschließen sich uns immer mehr Waffen und Rüstungen. Mit entsprechenden Extras bringt man gar gegnerische Roboter unter seine Kontrolle oder macht einen Soldaten vorübergehend unverwundbar.

Im Multi-Player-Modus dürfen bis zu sechs Personen gleichzeitig ran; allerdings nur unter Windows 95. Außerdem ist unter Windows 3.1 keine der Zwischenanimationen abspielbar, auch dazu wird das neuere System benötigt. Unser Test basiert auf der in den USA ausgelieferten Version des Spiels namens »Total Mayhem«. Für die Europa-Veröffentlichung verspricht Dornack die Bereinigung einiger sporadischer Sackgassen-Bugs. (ht)

HEINRICH LENHARDT



Total nervig: Ich klicke auf ein etwas weiter entferntes Feld, damit meine Soldaten dorthin laufen. Doch führt nicht gerade eine Autobahn von Punkt A nach Punkt B, pflegen die Dummerchen gerne gegen Bäume zu laufen. Oder sie kommen ohne das Deuten auf nahe gelegene Zwischenpositionen überhaupt nicht an. Wie wäre es mit einer Karriere als Pestzusteller?

Total verwirrend: Meine eigenen Figuren verschwinden öfter in einem toten Winkel. Gegner ballern aus dem Nichts. Es wird nicht mal in Schönheit gestorben; Humpel-Animationen werden auch durch eine hohe Auflösung nicht anscheinlicher.

Total enttäuscht: Einen so lieblosen und dürtig designten Crusader/X-Com/Syndicate-Verschnitt sollten selbst Freunde des Genres nur mit gebührender Kneifzängigkeit anfassen.

Da hilft auch kein Multi-Player-Zierwerk. Mit diesem Stümperkrum bekommt man doch keinen geistig gesunden Menschen von Command & Conquer oder Warcraft 2 weg.

TOTAL MANIA

Hersteller: Dornack | Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95 | Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Sechs (Netzwerk, Modem)

Präsentation: Schlecht | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: Schlecht
Ausstattung: Schlecht | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BODIS: ★ | JOGG: ★ | MONIKA: ★ | MICHAEL: ★

HEINRICH LENHARDT:



WIZARDRY GOLD



Neuer Name, altes Spiel. Hinter »Wizardry Gold« steckt eine dezent aufpolierte Version des Klassikers »Crusaders of the Dark Savant«.

Schweigen ist Silber, Wizardry ist Gold: Im Jahre 1981 veröffentlichte Sir-Tech den ersten Titel der bahnbrechenden Rollenspielreihe für Apple-II-Rechner. In Europa haben wir es nicht mitbekommen – hier kaufte kaum jemand einen 8-Bit-Heimcomputer von Apple, sondern den Commodore 64 (und begeisterte sich Mitte der 80er Jahre am cleveren Wizardry-Verschnitt »The Bard's Tale«).

15 Jahre Wizardry – wenn das kein Grund zum Feiern ist! Mangels eines neuen Rollenspiels bringt Sir-Tech den siebten und bislang jüngsten Seriensproß nochmal heraus. »Crusaders of the Dark Savant« erschien erstmals vor gut drei Jahren und erntete beste Kritiken. Hier gibt es keine moderne Echtzeit-Action im Fantasy-Gewand, sondern ausgefeiltes Regelwerk, rundenbasierte Kämpfe und genug Komplexität, um auch den gewieftesten Dungeon-Wandler monatelang zu beschäftigen. Alleine die Generierung der sechs Charaktere ist eine Wissenschaft für sich (...weshalb Sir-Tech für genervte Einsteiger jetzt ein paar starke Instant-Spielfiguren spendiert).

In der Windows-95-Neuaufgabe »Wizardry Gold« wurde der Veteran nur dezent geliftet. Spieldesign und Steuerung blieben unangetastet (sieht man mal von Nuancen wie wenigen neuen Zaubersprüchen und Talenten ab). Wer seine Party aus Crusaders importiert, bekommt je nach Spielstand einen anderen Start in



Feld für Feld helpert man durch die Wizardry-Welt. Wesentlicher Vorteil für skrupellose Spieler: Sie können während des Spielens im Online-Hint-Book blättern.

Wizardry Gold geboten – was nichts an der Tatsache ändert, daß man sich danach durch altbekanntes Terrain kämpfen muß.

Die Grafik wurde um eine Auflösungsstufe auf 640 mal 480 Bildpunkte befördert. Zweitklassiger Schnickschnack sind hingegen die neuen Minifilmen, welche markante Handlungspunkte illustrieren. Auch die zusätzliche Sprachausgabe eines ebenso enthusiastischen wie untalentierten Hohepriesters der Laberei schaltet man nur zu gerne im Optionsmenü ab. Prima hingegen die Online-Hilfe: Anleitung sowie komplettes Hint Book lassen sich während des Spielens in separaten Fenstern anzeigen. (hl)



Hier gibt es noch gemütliche Kämpfe ohne Echtzeit-Streß. Runde für Runde klicken Sie die Aktionen für jeden einzelnen Charakter an.

HEINRICH LENHARDT



Altes Spiel unter neuem Namen – da tange ich unwillkürlich nervös zu zucken an. Bei Crusaders of the Dark Savant macht das Revival durchaus Sinn, denn der siebte Wizardry-Titel ist einer der wenigen unbestrittenen Rollenspiel-Meilensteine. Gerade in diesen Tagen inhaltlicher Leichtgewichte tut das Comeback eines solch schweren Brockens mit Komplexitätsgarantie besonders gut.

Die Verbesserungen sind allerdings keine Knaller. Am wichtigsten ist die Präsentation von Hint Book und Karten als Online-Hilfe. An der Grafik wurde nur wenig geschraubt, die spielerischen Verfeinerungen muß man mit der Lupe suchen und die neue Sprachausgabe ist Krampf. Außerdem nervt die Trägheit der Nachladezeiten.

Wer einst Crusaders durchspielte, hat wenig Gründe, sich Wizardry Gold zu kaufen. Außerdem gab es die gute alte DOS-Version zuletzt komplett in einer Mini-Compilation zusammen mit Wizardry 6. Ohne Hint-Book-Unterstützung hatten damals allerdings lediglich Experten eine Chance, bis ans Ende zu gelangen.

Obwohl die »Verbesserungen« der Gold-Version nur ein halbes Vergnügen sind, hat dieses Programm meine Sympathien. Das altmodisch-soliden Spieldesign kann auch im Sommer 1996 noch zu langen, spannenden Expeditionen anregen. Die meisten Rollenspiel-Neuerscheinungen der letzten Zeit sehen gegenüber Wizardry 7 ziemlich alt aus.

WIZARDRY GOLD

Hersteller: Sir-Tech
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt Spieltiefe: Sehr gut Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Gut Komfort: Durchschnitt Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

HEINRICH LENHARDT:



STARFIGHTER 3000

Schnell, schneller, unspielbar: Ein flinker Allzweckjäger rast über Planeten und durch Asteroidenfelder.

Im Jahrhunderte der Anarchie sind vergangen, als endlich FedNet an die Macht kommt. Die Organisation schickt Sie als Elite-Piloten in den Kampf gegen Rebellen und Despoten. Ihre Berufsbezeichnung deutet aber keinesfalls an, daß Sie sich mit diffizilen Flugmanövern und Head-Up-Displays auskennen müssen – »Starfighter 3000« ist ein waschechtes 3D-Aktionspiel.

Zwei Perspektiven stehen zur Wahl: aus dem Cockpit sowie, einstellbar, von außen aufs Flugzeug. Es gibt fünfzehn Trainingsmissionen und rund dreimal soviel »echte«. In jedem Level haben Sie bestimmte Aufgaben, etwa »A und B zerstören, danach auf dem Mutterschiff landen«. Letzteres schwebt über der Landschaft und macht Andockversuche durch willkürliche Kursänderungen schwierig. Da ist man oft versucht, die attackierenden Feindjäger gewähren zu lassen ...

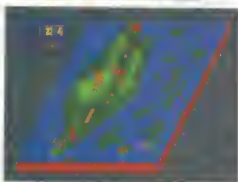
Pfeile zeigen die eigene Höhe und Flugrichtung, sowie die relative Position eines ausgewählten Ziels an. Eine »Aufschaltung« erhält man, indem man die Übersichtskarte aufruft und per Fadenkreuz einen Gegner markiert. Bis zu sieben Waffensysteme sowie ein Afterburner stehen zur Verfügung – mit Normal Schub fahren einem selbst schwere Raketenlafetten davon. Dafür kann der fest installierte Laser Flugschneisen in Hügel und Bergeschießen. In guter alter »Starglider«-Tradition darf man vom Planeten aus in den Weltraum fliegen, wo die Übersicht noch schwerer fällt als über dem Boden. Ein Grund dafür ist der späte Gra-



Aufgrund der geringen Sichtweite präsentiert sich der Horizont grau in grau.



Oben schwebt unser Mutterschiff mit Eskorte, unten explodiert gerade ein Gegner.



Die Übersichtskarte ist weder schön, noch zweckmäßig.

fikaufbau, subjektiv scheinen Gegner und Installationen in wenigen Dutzend Metern Entfernung aus dem Nichts aufzutanken, so als ob Sie mit einer Sichtweite unter 50

Metern über eine vernebelte Autobahn rasen.

In späteren Missionen werden Sie von Flügelpiloten unterstützt, die man teilweise erst aufgaben muß und mit rudimentären Kommandos befehligt. Nach der Zerstörung von Gebäuden oder Herabschweben von Fallschirm-Paketen kann man Power-Ups und Kristalle auf sammeln. Letztere machen, richtig kombiniert, die besseren Waffen zugänglich. Zur Anpassung an Ihren Rechner können Details, Auflösung und Sichtweite verringert werden. (la)

JÖRG LANGER



Spielerster an Co-Pilot: Alarmstufe Gelb, bei Starfighter 3000 ist selbst die miese Tastatursteuerung jedem Joystick vorzuziehen. Co-Pilot an Spielerster: Mich ärgern die viel zu spät sichtbaren Gegner. Naja, dafür darf ich Hügel und sogar Wasserflächen abtackeln. Antwort Spielerster: Schau lieber auf die Tastatur, wegen der abstrusen Belegung. Übrigens, kapiers! Du die Karte? Aufschrei Co-Pilot: Drei Gegner umkreisen uns, mir wird schwindlig. Rot-Alarm, wir wurden getroffen, drehen uns um die eigene Achse! Wo ist oben und unten? Aufschrei! Die bunte Grafik wirkt zwar ordentlich, doch die Sichtweite ist zu gering. Dazu kommt die schlechte Steuerung des Fliegens. Weder Lebenszahl noch Waffen regenerieren sich zwischen den Missionen, was zu ständigem Speichern zwingt. Statt eines eingeleiteten Radars gibt es eine unpräzise Isometrikarte. Ein sich in acht Richtungen drehender Pfeil nebst Texthinweis zeigt an, wo das nächste Ziel ist – ein »Wing Commander 4« bekommt hysterische Lachanfälle. Da helfen auch die teils netten Missionen nichts mehr. Für leidensbereite Action-Akrobaten eine Überlegung wert, der Rest betätigt den Schleudersitz.

STARFIGHTER 3000

Hersteller: Telstar
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltheorie: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: Sehr schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MICHAEL: ★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★

JÖRG LANGER:



Denk- und Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

TRACERS

Rennen Sie um Ihr Leben – bei dieser futuristischen Knochelei müssen Sie dem Computer immer einen Schritt voraus sein.

Als CyberJockey halten Sie sich bei »Tracers« im New York des Jahres 2023 nicht mehr im Eiske, sondern, erraten, als Auftragsrunner im Cyberspace auf. Ihre Mission: Lösen Sie einige Personalakten im Regierungscomputer, aber passen Sie auf, daß Sie nicht vom Killervirus des Systemoperators ausgeschaltet werden. Die digitale Aktenvernichtung funktioniert so: Auf virtuellen Eisfeldern müssen Sie zu einem Datenkern vordringen, der Sie auf die nächste Ebene befördert, den Virus immer auf den Fersen. Ihr digitaler Assistent SEAL (in der deutschen Fassung vom Max-Headroom-Sprecher synchronisiert) gibt Ihnen dabei Infos zu jedem Feld. Nach insgesamt 50 Feldern (gleich Levels) ist Ihr Auftrag abgeschlossen.

Hinter der etwas abstrusen Story verbirgt sich ein kniffliges Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Sie kennen noch die Spiele-Opas »Q-Berte« und »Pipemania«? Dort mußte man ein Spielfeld einfärben und Rohrtile so verlegen, daß kein Wasser nebenher fließen konnte. Tracer mischt die beiden Spielprinzipien. Das Eisfeld ist in Vier- oder Sechsecke aufgeteilt. Sie bewegen sich, indem Sie einen farbig unterteilten Spielstein vor Ihre Spielfigur legen, auf diese vorrücken, einen weiteren Stein ablegen und dies so lange wiederholen, bis Sie am Ausgang ankommen. Lange über einen Zug nachdenken sollten Sie lieber nicht; ein Virus ist Ihnen auf den Fersen, der unablässig die bunte Strecke, über die Sie zum Ziel sprinten, verschwinden läßt. Erreicht er Sie, werden Sie in die ewigen RAM-Gründe versetzt. Eine weitere Schwierigkeit sind die Steine. Sie können nur solche mit gleichen Farben aneinanderlegen. Ist Ihr aktueller Stein beispielsweise rot und grün, kön-



Jetzt nur die Ruhe bewahren – in höheren Levels ist jede Menge los.



Hinten rechts naht der Virus, da hilft der Sprung durch einen Teleporter.



Auf Knopfdruck werden die blau schimmernden Brücken aktiviert.

nen Sie daran keinen blaugelben Stein ansetzen. Hier heißt es geschickt kombinieren, denn Ihr Vorrat an Spielsteinen ist begrenzt. Er kann jedoch auf speziellen Bonusfeldern wieder aufgefüllt werden. Dreidimensionale Levels fordern Ihr räumliches Vorstellungsvermögen, Schalter aktivieren Brücken und Aufzüge, schwebende Felder befördern Sie über Abgründe. Mit Teleportern geht es zu anderen Abschnitten des Feldes. Mit Bonus-Steinen überqueren Sie die Eisfelder oder Magnetwirbel. Zu Beginn des Spiels muß nur das Ausgangsfeld erreicht werden, später müssen Schlüssel in passende Schlösser eingesetzt werden. Zur besseren Übersichtlichkeit läßt sich die Ansicht beliebig zoomen und drehen. Bei der Installation wandert DirectX auf Ihre Festplatte, das für die schnelle Grafik sorgt. Diese ist erst ab 16 MByte RAM in voller Pracht zu bewundern, der Bildausschnitt kann je nach CPU-Stärke variiert werden. Fetziges Musik von der CD und coole Soundeffekte passen zum futuristischen Ambiente. Neben einem Tutorial, das den Spieler Schritt für Schritt mit den Feldern vertraut macht, ist ein Level-Editor mit dabei. Ein Mehrspielermodus, bei dem sich bis zu acht Personen tummeln können, wird als Update nachgeliefert.

(ra)

ROLAND AUSTINAT



Durch die zahlreichen neuen Ideen wie 3D-Levels mit Brücken, Schaltern und Schlüsseln zog mich die Mischung aus nicht mehr ganz neuen Spielideen schon nach kurzer Zeit in ihren Bann. Auch beim Level-Design hat das Programmiererteam von Future Endeavors seine Hausaufgaben gemacht, das Spiel wird langsam, aber stetig schwerer. Die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß nicht nur Profis höhere Levels zu sehen bekommen. Vorbildlich die Benutzerführung: Der Autocam-Modus stellt die Spielfigur automatisch in die Mitte, Speichern ist jederzeit möglich und die Tutorials bieten eine gute Einführung in das Spielprinzip. Einzig eine Übersichtskarte wäre schön gewesen, denn trotz Zoom-Option werden manche Spielfeldteile gelegentlich von anderen verdeckt. So könnte man auch Fehlsprünge mit einem Teleporter vermeiden, bei denen man ohne Steinschub nur noch auf den Virus warten kann. Trotzdem ist Tracers eine Empfehlung für alle Fans von intelligenten Denkspielen.

TRACERS

Hersteller: 7th Level
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: geplant
Ausstattung: Gut | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JORG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT:



Danke für Ihr

*Das Warten wird belohnt!
Jeden Moment springt die Ampel auf Grün, und das
Rennen um den Weltmeistertitel kann beginnen.*



Vertrauen

WIGAM 0174 - Photo: WIGAM

PC PLAYER 4/96, Florian Stangl

Für mich hat Geoff Crammond's neuestes Werk allen Konkurrenten einiges voraus: die beste Grafik, am meisten Details, eine geniale Steuerung und den längsten Spielspaß dank der 16 anspruchsvollen WIN-Strecken.

PC Games 4/96, Oliver Menne

Beste Rennsimulation aller Zeiten. Wer Rennspiele mag, kommt an Formule One GrandPrix 2 nicht vorbei!

Power Play 4/96, Michael Galuschka

GrandPrix 2 ist gnadenlos realistisch und unterstreicht dies mit einer fast perfekten SVGA-Gratik. Für mich ist Formule One GrandPrix 2 schon jetzt das Spiel des Jahres.



MICRO PROSE

SHELLSHOCK

Sie haben es satt, mit Ihrem Kleinwagen im Stau zu stehen und hinter irgendwelchen stinkenden Lastwagen herzuwackeln? Core Design bietet PC-Besitzern eine echte Alternative. Bei der neuesten Umsetzung eines Konsolentitels namens »Shellshock« nehmen Sie im Turm eines Panzers Platz.

Der Kampf gegen Terrorismus und Korruption nimmt kein Ende, folglich sind furchtlose Söldner sehr gefragt. Als frischgebackenes Mitglied einer solchen Truppe, »The Wardenz« genannt, nehmen Sie an Einsätzen in Krisenherden auf der ganzen Welt teil. Egal, ob es sich um Stammesunruhen in Afrika handelt oder um die Zerschlagung südamerikanischer Drogenkartelle, Sie müssen mit allem möglichen Gesindel aufräumen, Geiseln befreien und Gebäude zerbomben.

Im Hauptquartier, das in einem ehemaligen Gefängnis liegt, können Sie sich zunächst in den verschiedenen Räumen mit Ihren neuen Kollegen unterhalten. In vorgefertigten Gesprächen erfahren Sie dabei auf Mausclick, wer im Team welche Aufgabe hat und von wem Sie was bekommen. Nachdem Sie sich mit allen Crewmitgliedern bekannt gemacht haben und in einer Einsatzbesprechung über das jeweilige Ziel informiert wurden, können Sie loslegen. Ihr Handwerkzeug ist ein sogenannter Predator-Panzer vom Typ M-13.

In der ersten von insgesamt 25 Missionen sind Sie natürlich noch auf die Grundausstattung Ihres Panzers angewiesen, die aus einem Maschinengewehr und einer durchschlagskräftigen Bordkanone besteht. Beide verfügen praktischerweise über unbegrenzte Munition. Zu den Instrumenten Ihres Blechkübels gehört neben dem Tachometer ein Radar und das Waffen-Display. Außerdem hält Sie ein Monitor mittels Zahlen und Symbolen über den

MONIKA STOSCHEK



Die Musik im Spiel ist Spitze, völlig unruhig ich jetzt sitze, und ich könnte es nicht lassen, diesen Spruch hier zu verfassen: Sollten Sie Rap hassen, (ich könnt's kaum fassen), dann ist Shellshock nichts für Sie und der Rest war History. Wer jedoch auf Hip-Hop steht – nicht nur nach der Grafik geht, dem bringt Shellshock sicher Spaß, die Ballerei hat wirklich was. Hat man sich erst dran gewöhnt, daß der Bass zum Panzer dröhnt, will man nicht mehr drauf verzichten – missionenlang den Feind vernichten. Auch wenn ein Level schwierig ist, Du oft zu spät die Gegner siehst, aus Böschchen treffen Dich die Miesen, wobei sie kaum daneben schießen. Für Dich hingegen ist es schwerer, da wünschte man sich Shellshock fairer. Zum Glück darf zwischendurch man sichern, die Dialoge sind zum Kichern, weniglich nicht eben umfangreich, dafür in Deutsch und hart statt weich. Die Steuerung geht soweit klar, auch scrollen tut es wunderbar. Am Ende sei noch zugegeben: Wer Rap nicht mag, greift hier daneben.

Der Meinungskasten ist auch als Rap auf CD, und läßt sich über das Magazin-Programm starten.



Die Bedrohung erfolgt auch aus der Luft, da helfen nur ein paar S.A.M.s.

Missionsstatus auf dem laufenden. Je nach Auftrag wird dort beispielsweise die Anzahl der (noch) zu befreienden Geiseln angezeigt, oder wieviele Bauten zu zerstören sind. Sie können diesen Monitor auch auf eine Übersicht umschalten, welche die nähere Umgebung inklusive Feindbewegungen und Gebäuden zeigt. Darüber befindet sich der Statusbalken für die Panzerung Ihres Fahrzeugs. Sie lenken Ihren M-13 per Joystick oder Tastatur. Die linke und die rechte Kette sind dabei getrennt steuerbar und der Geschützturm läßt sich unabhängig von der Fahrtrichtung drehen. Sie bekommen zwischendurch von Ihrem Partner via Sprachausgabe Hinweise, in welche Richtung Sie fahren sollen, damit Sie nicht allzuweit vom richtigen Kurs abweichen. Auch wenn Sie Treffer landen oder ein gegnerisches Fahrzeug ausschalten, kommentiert Ihr Kumpel die Aktionen enthusiastisch. Werden Sie hingegen selbst getroffen, pfeift er Sie ebenso energisch zurück.



Manche Missionen finden nachts statt.

Geiselfreiung gehört zu den Jobs, die Sie öfter durchführen müssen.





Ihre Söldnerkumpel sind äußerst coole Typen ...



In der heimischen Basis werden unter anderem beschädigte Panzer repariert.



Hier wird während des Netzwerkspiels gerade »Johnny's« Panzer auf Korn genommen.

Der Feind lauert immer und überall und sowohl aus der Luft als auch von Schiffen aus nimmt er Sie aufs Korn. Unter anderem geraten Sie ins Kreuzfeuer bemannter Stellungen, deren Zielvorrichtungen Ihren Bewegungen unbeeinträchtigt folgen. Besonders vor feindlichen Panzern sollten Sie sich unbedingt in acht nehmen, da deren Munition gnadenlos die Schutzpanzerung Ihres Kettenfahrzeugs zerfrisst. Ist diese auf Null gesunken, gibt es zwar ein andächtiges, aber ziemlich endgültiges Heldenbegräbnis. Weniger gefährlich ist es, Zäune oder Schranken einfach platt-zuwalzen. Im Weg stehende Bäume lassen sich zwar mit einem

Schuß beseitigen, an dem verbleibenden Baumstumpf können Sie trotzdem hängen bleiben. Je nachdem in welcher Umgebung Sie sich fortbewegen, lauern auch andere Gefahren für Leib und Leben. Wenn Sie nicht aufpassen, kann es durchaus passieren, daß Sie Ihren wertvollen Panzer versehentlich in einem Gewässer versenken. Nach so einem unfreiwilligen Bad gilt die Mission unverzüglich als Mißerfolg. Mit einer abschätzigen Bemerkung vom Chef erfolgt der Rauswurf aus der Truppe. Haben Sie jedoch Ihren Auftrag erfolgreich absolviert, erhalten Sie eine Einsatzstatistik und es geht weiter zum nächsten Level.

Um sich die später notwendigen Reparaturen an Ihrem fahrbaren Untersatz leisten zu können, sollten Sie während der Einsätze fleißig herumstehende Kisten einsammeln. Deren Inhalt ist bares Geld wert und Sie erhalten von Ihrem Kollegen »Props« in der Werkstatt jede Menge nützliche Dinge zum Aufrüsten Ihres



Beim Kollegen »Props« können Sie Ihren Panzer mit allerlei praktischem Zubehör aufrüsten.

Kampfgeräts. Der Preis dafür richtet sich natürlich nach der Effektivität und Durchschlagskraft des neuen Zubehörs. Eine Reparatur der Panzerung, das Waffenkühlsystem oder ein Satz Ketten sind erheblich billiger als die Luftunterstützung für den Notfall. Desweiteren sind attraktive SAM-Raketen im Angebot von denen Sie bis zu vier auf dem Panzer unterbringen. Den Nachschub für diese zielsuchenden Geschosse müssen Sie allerdings im Shop kaufen. Ausbausets gibt es für die Zielerfassung, das Nachladen und die Fahrleistung. Das »Tunen« Ihrer Blechkiste ist unerlässlich, da es in den Missionen von Anfang an zur Sache geht und zunehmend schwerer wird. Zum Glück lassen sich zwischen den Levels bis zu vier Spielstände speichern. Während des gesamten Spiels ertönt neben den Soundeffekten heftige Hip-Hop-Musik, wobei Sie Ihren Lieblingssong anwählen dürfen. Auf der CD sind insgesamt zehn Audio-Tracks enthalten.

Beim Spiel über das Netzwerk können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. In diesem Modus gibt es einige Extras. Zum einen existieren in jedem Einsatzgebiet diverse Teleporter, mit deren Hilfe Sie sich strategisch geschickt im Level bewegen können. Außerdem wurde eine taktische Karte spendiert. Zahlreiche Kisten mit wertvollen Gegenständen sind überall im Gelände verteilt. Vom schlichtem Fernschuß, über temporäre Unsichtbarkeit, bis zum Elektrostorm reicht die Palette an Boni, die Sie aufnehmen können.



Im Netzwerkmodus gibt es noch eine spezielle Karte für den Levelüberblick.



Sollten Sie eine Mission nicht überlebt haben, erweisen die Crewmitglieder Ihnen mit Graffiti die letzte Ehre.

(ms)

SHELLSHOCK

Hersteller:	Centre Gold	Hardware:	① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: *** JÖRG: *** MICHAEL: ** ROLAND: ***

MONIKA STOSCHKE:
★★★★

HEXEN — EXPANSION PACK

DEATHKINGS OF THE DARK CITADEL

Vor einem halben Jahr servierte id-Software Dungeonstruere eine monsterstrotzende 3D-Action mit einer Prise Rollenspielelemente. Damit die Fangemeinde nicht unzufrieden wird, gibt es jetzt 20 neue Levels im Ergänzungspack.

Die Erweiterungslevels schließen genau dort an, wo die »Ur-Hexen« aufgehört haben. In den Zusatzlevels wurden Sie nun in ein düsteres Totenreich teleportiert. Um von dort zu entkommen, müssen Sie zur Zitadelle der Todeskönige vordringen und unter den Monstern kräftig aufräumen. Sie dürfen erneut wählen, ob Sie als Kämpfer, Kleriker oder Magier antreten wollen. Auch die fünf Schwierigkeitsgrade (vom Meßdiener bis zum Papst) sind gleich geblieben. Anschließend ziehen Sie mit der charakterstypischen Waffe in der Hand durch die ausladenden Levels, stets auf der Suche nach Schlüsseln, diversen Reliquien und natürlich Gegnern zum Meucheln. Wie gehabt müssen Sie selbst für den Ausbau Ihres vierteligen Arsenalen sorgen, indem Sie die entsprechenden Waffen finden. Um sich die Monster vom Leib halten zu können, eignen sich Distanzwaffen wie der Schlangenstein oder die Feuerhände erheblich besser. Für deren Einsatz muß allerdings Ihre Magie-Power stimmen. Dasselbe gilt für die Lebensenergie, da die Geg-



Das Seeungeheuer wird hier mit der Feuerhand des Klerikers konfrontiert.



Ein Magier greift unseren Helden an. Das Fenster wurde hier etwas verkleinert.



Eine andere Klerikerwaffe ist der Schlangenstein. Für den Felsen müssen Sie die passenden Edelsteine finden und einsetzen.

ner arg am Lebenspunktevorrat zehren, wenn Sie diese zu lange gewähren lassen. Zum Auffüllen der Statusbalken schweben diverse Rationen in den Levels verteilt über dem Boden. Manche sind in Vasen verborgen, so daß sich das Zerdeppern herumstehender Gefäße auszahlt. Alle Hebel und Ketten wahllos zu benutzen, ist hingegen nicht unbedingt ratsam, da einige davon tödliche Fallen auslösen. In der Automap sind Teleporter und bewegliche Plattformen eingetragen. Es stehen fünf Save-Stände und eine Schnellspeicher-Option zur Verfügung. Für den Death-Match-Modus wurden einige zusätzliche Levels speziell designt. Die Zusatz-CD soll DM 50 kosten und später auch für Windows 95 erscheinen. (ms)

MONIKA STOSCHKE



Die Gewohnheitsiere unter Ihnen dürfen sich freuen: Bei diesem Add-on müssen Sie sich kaum auf Veränderungen einstellen. Das bedeutet allerdings nicht zwangsläufig etwas Schlechtes, da das Originalspiel durchaus ordentlich war. Mit probaten Mitteln wurde für die Hexenmeister Nachschub gebräut: kein Super VGA - dafür auch kein Rückeln. Statt dessen riesige Levels mit bekannt schweren Gegnern und fieseln Fallen. Monster, die kurzzeitig die Verfolgung aufnehmen oder Strömungen in unterirdischen Flüssen, die gradenlos in den Tod führen, fordern dem Spieler erneut alles ab. Selbst die leichteste Schwierigkeitsstufe ist nicht von Papppe. Über die bewährte Automap freut man sich angesichts der weitreichenden Abschnitte. Letztere ähneln zwar ihren Vorgängern im Design, diesmal laden aber ein paar mehr Teleporter zum Durchlaufen ein und die Levels sind etwas verknickelter ausgefallen. Wer mit Hexen angefangen hat, sollte sich ruhig erneut behexen lassen.

HEXEN — EXPANSION PACK

Hersteller: id-Software/Virgin | Hardware: 1 2 3 4 5
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (Netzwerk/Modem)

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Gut | Multiplayer: Gut
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Gut | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

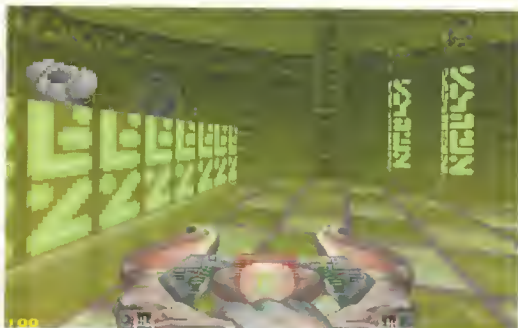
BORIS: ★★ JORG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHKE:



STRIFE

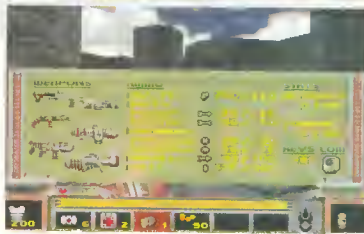
Doom für Denker? Die US-Firma Velocity lizenzierte das Grafiksystem des indizierten 3D-Aktionsspiels und baute eine Rollenspiel-Veranda an. Erst fragen, dann schießen – eine ganz neue intellektuelle Herausforderung.



Wunder der Natur:

Man lasse ein bahnbrechendes Spiel so richtig feste Erfolg haben. Wenige Monate später ploppen dann mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Imitate und Derivate aus dem Nährboden der Händlerregale hervor (daher auch die Bauernregel »Ist Dein Spiel ein großer Hit, zieh'n die Konkurrenten mit«). Doch auf einen »Duke Nukem 3D« kommen leider zahlreiche weniger berühmte Actionspiele, die im Stile des indizierten Veterans »Doom« zum Abservieren grimmiger Monster und Roboter einladen. Die Vorfreude auf ein weiteres Programm, welches das Grafiksystem von id Software verwendet, hielte sich deshalb eher in Grenzen – wenn es da nicht die Verheißung von Abwechslung und Anspruch gäbe: »Strife« stellt sich selbst als (Tara!) »erste Kombination von Rollenspiel-Abenteuer und Doom-Engine« vor.

Als einsamer Wanderer auf einem fernen Planeten geraten wir in die Finger radikaler Meuchelmönche, ihres Zeichens Angehörige von »The Order«. Diese Klerikerkaste herrscht mit strenger



Volle Ladung: Im Spielverlauf füllt sich das Inventar mit Granatschleuder, Flammenwerfer & Co.

Sie verbringen nicht das ganze Spiel in der Stadt. Städtliche Sub-Dungeons wie dieses Alien-Raumschiff wollen erforscht werden.



Konversation: Sprechen Sie andere Personen per Druck auf die Spacetaste an.

Hand über die Stadt, deren Ausläufer und Geheimgänge uns in den nächsten Spielstunden beschäftigen werden. Nach der Auftaktrauferei wird uns schnell klar, daß wir lieber Sympathien für »The Force« ergreifen sollten. Diese Rebellentruppe versucht von einem unterirdischen Hauptquartier aus, die Macht der Unterdrücker zu brechen – die übliche Chose.

Alle Anfang ist nur

allzu vertraut. Wir stapfen durch eine dreidimensionale Spielwelt, die einer Sammlung von Doom-Zusatzlevels entsprungen sein könnte. Man rennt, springt, schwimmt und schießt – aber nicht immer! Blindes Ballern macht nur eine Übermacht der zahlreichen Wachen auf uns aufmerksam. Mit anderen Personen kann man außerdem was viel Konstruktiveres machen, statt sie als Kugelsieb zu



Aufträge: Das aktuelle Missionsziel läßt sich jederzeit einblenden.



Shopping: Waffen, Schutzanzüge und ein Hospital finden wir in der hiesigen Mall.

IM VERGLEICH

	DUKE NUKEM 3D	CYBERMAGE	STRIFE
Präsentation	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Spieltiefe	Gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Gut	Gut	Gut
Komfort	Durchschnitt	Durchschnitt	Schlecht
Multiplayer	Sehr gut	nicht v.	Durchschnitt
Wertung	****	****	***

Am meisten Dauerspaß und Abwechslung im »Schieß auf alles, was sich bewegt«-Genre bringt die Vollversion von Duke Nukem 3D. Wer es etwas gehaltvoller mag, findet neben Strife noch andere Alternativen: Cybermage hat nicht die schnellste 3D-Engine, aber eine komplexe Spielwelt mit viel Story und Atmosphäre.

mißbrauchen: ansprechen! Der Druck auf die Leertaste bewirkt den Start einer lauschigen Konversation, bei der Sie mitunter die Wahl zwischen mehreren Antworten haben. Auf diese Weise erhält man Aufträge, Informationen oder kauft kurzerhand eine neue Waffe ein.

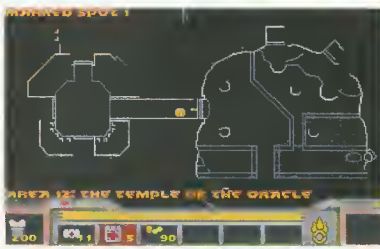
Sie brauchen allerdings nicht zu befürchten, in diesem Spiel den Friedensnobelpreis zu gewinnen. Der Inhalt mancher Mission erlaubt auch den zielgerechten Einsatz der schickten Kanonen und Munitionssclips, die man erbeutet oder kauft (letzteres ohne verbiesterte Verordnung von zickigen Ladenschluß-Zeiten. Die Herrschaft der Order-Jungs hat durchaus ihre Vorteile). Insgesamt acht Waffen von der Armbrust bis zum Flammenwerfer

erschließen sich unserem Helden im Spielverlauf. Einige Modelle lassen sich zudem mit zweierlei Munitionsarten bestücken.

Bei Grafik und Steuerung gibt es nicht viel Neues zu bestaunen. Neben den Konversationen mit anderen Charakteren hebt sich Strife vor allem durch die Missionsstruktur von Großvater Doom ab. Der aktuelle Auf-

tragstext läßt sich ebenso per Tastendruck abrufen wie das Inventar. Hier sehen Sie Ihr Reservoir an Waffen, Munition, Schlüsseln, Medi-Packs und anderem Schnickschnack. Im Spielverlauf sammelt unser Held außerdem Effizienzpunkten in den Kategorien »Schußgenauigkeit« und »Ausdauer«.

Sie können jederzeit speichern, dürfen dabei aber nicht mehrere Spielstände anlegen. Ein und dieselbe Save-Position muß also immer wieder überschrieben werden. Leicht unverschämte ist die Festplatten-Installation: Obszöne 70 MByte werden zugeknallt;



Die vertraut wirkende Karte läßt sich stufenlos heranzoomen. Der Packung liegt außerdem eine farbige Gesamtübersicht des Spielgebiets bei.



In der Rebellenbasis trainieren Sie Ihre Schießkünste.



Vor allem bei Schüssen nach oben macht man gerne von der gelben Zielhilfe Gebrauch.

erst nachträglich darf man durch Löschen einer Intro-Animation gut 10 MByte wieder befreien.

Wo Doom-Programmcode drin ist,

darf auch eine Multi-Player-Option nicht fehlen. Bis zu acht Netzwerker tummeln sich in nicht sonderlich originellen jeder-gegen-jeden-Schützenfesten. (ht)



Gesundheit! Unser Held fackelt nicht lange ...

HEINRICH LENHARDT



Lieber auf »Strife« gehen als mit manch anderem dumpfen Doom-pur-Zöglig gestraft zu sein. In Sachen Grafik und Steuerung sieht man Strife deutlich an, welches Byte-Blut in seinen Programmzeilen pulsiert. Dank Missionsstruktur und Neugier auf die nächsten Aufträge artet dieses Spiel nicht in sinnentleertes Massakrieren aus. Stures Rumgeballer ist selten zweckmäßig; behutsames Schleichen erweist sich mitunter als vorteilhaft, um Robotwächter zu umgehen.

Richtig gut wäre es gewesen, wenn die Programmierer das »Rollen-spiel«-Versprechen gehalten hätten. Leider gibt es keine Wahl zwischen verschiedenen Spielfiguren. Auch die Entwicklung unseres Helden ist dürftig: Die übliche Handvoll Waffen und ein paar Rüstungen stehen zur Wahl, dazu kommen zwei mickrige Talentwerte.

Für das bißchen Zusatzanspruch und Blabla muß man leicht angestaubte Technik in Kauf nehmen. 3D-Actionprofis kommen sich bei Umfang und Schwierigkeitsgrad zudem minimal unterfordert vor. Immerhin: Auch wenn die spielerischen Erweiterungen dezent ausfallen, respektiere ich jeden Genrevertreter, bei dem nicht alle herumlaufenden Gestalten als Zielscheiben fungieren.

STRIFE

Hersteller:	Velocity	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (Modem, Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieletiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

HEINRICH LENHARDT:



DEATHKEEP

Nach Verlust der AD&D-Lizenz bringt SSI sein letztes Programm aus der Fantasywelt heraus – doch siehe da, es ist kein Rollen-, sondern ein Aktionspiel.

Das Leben als Held könnte so schön sein, gäbe es nicht immer wieder böse Spitzbuben, die für Ärger sorgen.

Ein bis dato auf Eis gelegter Magier hat sich aus seinem Gefängnis befreit und ein Zwergerheiligtum, das sogenannte »Deathkeep«, besetzt. Von dort aus will er seine alten Überkräfte wiedererwecken. Doch das Orakel, welches den Ort bisher bewachte, ruft einen Retter herbei, um den Unhold in seine Schranken zu verweisen. Zuvor sind jedoch drei Kristalle zu finden, um überhaupt Eintritt ins Deathkeep zu erlangen.

An diesem Punkt kommen Sie ins Spiel, wobei Sie sich gleich zu Beginn eine der drei Spielfiguren aussuchen. Diese unterscheiden sich durch ihre sechs »AD&D«-typischen Charakterwerte wie Stärke, Intelligenz oder Charisma. Der Zwerg beherrscht den Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig, während die Magierin von Anfang an über einige der 21 Zaubersprüche verfügt. Dazwischen liegt der Halbelf, der sowohl etwas Magiebegabung, als auch physische Kampfkraft mitbringt.

Nachdem Sie sich dann noch für einen von drei Schwierigkeitsgraden entschieden haben, geht es in das erste dunkle Gewöl-



... oder eine Info-Leiste einblenden, die die Größe der 3D-Grafik natürlich einschränkt

lauf für verbesserte Charakterwerte und mehr Lebensenergie sorgen. Droht die Lebenskraft einmal auszugehen, frischen unterwegs gefundene Heiltränke und Nahrungspakete den Energiebalken wieder auf. In bestimmten Bereichen der Verließe lassen sich verbrauchte Zaubersprüche regenerieren. Das ist auch dringend nötig, denn alle der rund 25 Gewölbe mit je acht Etagen sind bis unter die Decke mit Ungeheuern und Fallen gespickt.

Je nach persönlicher Vorliebe können Sie die Gewölbe entweder im Vollbildmodus durchwandern ...

be. Dort müssen die nötigsten Waffen und Rüstungen gefunden werden, bevor man sich an die weitere Erkundung der Dungeons wagen kann.

Denn schon bald tauchen die Monster auf, die allesamt in Echtzeit und mit Hilfe von Tastatur oder Maus bekämpft werden. Sie dürfen 36 verschiedene Gattungen der fiesen Dungeon-Ureinwohner ertöten. Jeder Sieg bringt ein paar Erfahrungspunkte, die im weiteren Ver-



Die automatisch mitgezeichnete Karte ist ziemlich unübersichtlich.

MICHAEL SCHNELLE



Bei Deathkeep haben sich die Entwickler bemüht, eine Einheit zwischen typischen Rollenspielelementen und 3D-Ballerei zu hasteln. Das ist jedoch nicht ganz gelungen. Denn wozu braucht ein Monster-schlächter Charismawerte? Zudem vermisse ich sehr schmerzhaft echte Rätsel. Die Hüpf- und Springeinlagen zeren an den Nerven des Spielers. Dazu kommt die unexakte Steuerung, die Tastatur und Maus nicht trennt und beim kleinsten Ruckeln für unbeabsichtigte und oftmals tödliche Bewegungen sorgt. Zudem wird die in den Texturen sehr grobe Grafik, vor allem bei beweglichen Elementen, von ein paar unschönen Bildfehlern heimgesucht. Schade eigentlich, denn ein paar nette Ideen bietet Deathkeep schon: So sind Monster durchaus nicht auf einen Raum beschränkt, sondern öffnen Türen selbständig. Eisbahnen sorgen für unfreiwillige Rutschpartien und die Levels sind vertrackt, aber interessant aufgebaut. Jedoch lassen grobe Schnitzer wie die pausenlosen Angriffe, auch wenn das Inventory aufgerufen wurde, und das unübersichtliche Automapping das Spiel letztlich zum Fall für Sammler werden.

DEATHKEEP

Hersteller: SSI
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Englisch

Präsentation: Schlecht | Spieldiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ | JORG: ★ | MONIKA: ★ | ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE:



Mail & Play

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Software-Versand

Nur in
46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!
Hardline
DM 59,99
Deutsche Version

CD-ROM		
7th Guest	DA 19.99	
5th Musketeer	DA 19.99	
AH - 84 Longbow	DA 19.99	
Abuse	DA 19.99	
Alone in the Dark 1-3	DA 19.99	
Arise of Dawn	DA 19.99	
Arise of Dawn	DA 19.99	
Assault Riggs	DA 19.99	
ATF-Ad Tactical Fighter	DA 19.99	
Azazel Tears	DA 19.99	
Bad Mojo	DA 19.99	
Baldies	DA 19.99	
Baphomets Fluch	DA 19.99	
Batman Forever	DA 19.99	
Battle Isle 3	DA 19.99	
Battle Race	DA 19.99	
Battlecruiser 3000 ADD	DA 19.99	
Bermuda Syndrom	DA 19.99	
Bing	DA 19.99	
Blatbat	DA 19.99	
Blood and Magic	DA 19.99	
Blown Away	DA 19.99	
Casus 2	DA 19.99	

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Central Intelligence	DA 19.99	
Chronomaster	DA 19.99	
Civilization 2	DA 19.99	
Civil War General	DA 19.99	
Comic Zone	DA 19.99	
Command & Conquer	DA 19.99	
Command & Conquer	DA 19.99	
Comm. & Conq. Data	DA 19.99	
Comm. & Conq. 2	DA 19.99	
Command Aces Win 95	DA 19.99	
Congo	DA 19.99	
Conqueror A.D. 1086	DA 19.99	
Conquest of a New World	DA 19.99	
Cronica o. t. Sword	DA 19.99	
Crusader No Remorse	DA 19.99	
Cyberia 2	DA 19.99	
Cybermage	DA 19.99	
Cybermag	DA 19.99	
Darke	DA 19.99	
Das schwarze Auge 3	DA 19.99	
Death Gate	DA 19.99	
Deathline	DA 19.99	
Detcon 5	DA 19.99	
Die große Schlacht in den Ardennen	DA 19.99	
Die Schlupke	DA 19.99	
Deep Space Nine	DA 19.99	
Der Planar 2	DA 19.99	
Der Seelenkrieger	DA 19.99	
Descent 2	DA 19.99	
Descent 2 Modifiziert	DA 19.99	
Destruction Derby	DA 19.99	
Diablo	DA 19.99	
Die Fugler 2	DA 19.99	
Die Siebter 2	DA 19.99	
Discworld	DA 19.99	
Duke Nukem 3D	DA 19.99	
Dungeon Keeper	DA 19.99	
Earth Siege 2	DA 19.99	
Earthworm Jim 1 + 2	DA 19.99	
Ecco the Dolphin	DA 19.99	
Elisabeth 1	DA 19.99	
Elisabeth 2	DA 19.99	
Enter the Gungeon	DA 19.99	
F1 Manager	DA 19.99	
Fantasy General	DA 19.99	
Fast Action	DA 19.99	
Fist Soccer 96	DA 19.99	
Fittich	DA 19.99	
Flugsimulator 5.1	DA 19.99	
Form: Grand Prix 2	DA 19.99	
Friz 4 Schach	DA 19.99	
Gabriel 2	DA 19.99	
Genie Wars	DA 19.99	
Hardball 5	DA 19.99	
Hard Line	DA 19.99	

Verbandsbedingungen: Pak 250,- Portofol - Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal

Unsere Hits!

MEGA RACE 2
Deutsche Version
Errscheinungstermin ca. 28.07.
nur DM 54,99

URBAN RUNNER
Deutsche Version
nur DM 87,99

Elisabeth 2
Deutsche Version
nur DM 89,99

S.T.O.R.M.
Deutsche Version
nur DM 79,99

Command & Conquer 2

"Red Alert"
Erscheinungstermin Ende August!
nur DM 89,99

Space Hulk
"The Blood Chapter"
Deutsche Anleitung
nur DM 79,99

Wind Commander
nur DM 34,99

ZORK REBIS
nur DM 84,99

TO SHIN DEN
Der PLAY- STATION Knüller auf PC-CD-ROM
nur DM 64,99

Ripper
Deutsche Version
nur DM 79,99

FANTASY GENERAL
nur DM 69,99

F1 Grand Prix 2
Deutsche Version
Errscheinungstermin ca. 8.11.
nur DM 97,99

F1 Grand Prix 2
nur DM 69,99

CD-ROM		
Terra Nova	DA 19.99	
Remastered Future Shock	DA 19.99	
The Dark Eye	DA 19.99	
The Dig	DA 19.99	
ThinkX	DA 19.99	
This Means War	DA 19.99	
Thunderstorm	DA 19.99	
Time Fighter SVSMA	DA 19.99	
Time Command	DA 19.99	
Tir	DA 19.99	
To Shit Den	DA 19.99	
Tomcat Alley	DA 19.99	
Top Gun	DA 19.99	
Torrens Passage	DA 19.99	
Track Attack	DA 19.99	
Transport Tycoon deluxe	DA 19.99	
Trivial Pursuit	DA 19.99	
Urban Runner	DA 19.99	
Volgas	DA 19.99	
Viking Conquest	DA 19.99	
Virtual Snooker	DA 19.99	
Warcraft 2	DA 19.99	
Warcraft 2 Data	DA 19.99	
Warhammer	DA 19.99	
Wart. Dark Crusader	DA 19.99	
Werewolf vs. Comanche	DA 19.99	
Westwood Completion	DA 19.99	
Wing Commander 4	DA 19.99	
Wing Commander 4	DA 19.99	
Worms	DA 19.99	
Worms Data	DA 19.99	
Zork Nemesis	DA 19.99	

Wir führen Spiele-lösungen der Firma Hint-Shop 14,90

Angebote solange Vorrat reicht		
Aces over Europe	DA 19.99	
Albion	DA 19.99	
Alone in the Dark 1	DA 19.99	
Armored Fist	DA 19.99	
Ascendancy	DA 19.99	
Battle Isle 1 + Data	DA 19.99	
Battle Isle 2 + Data	DA 19.99	
Betrayal at Krondor	DA 19.99	
Beneath a Steel Sky	DA 19.99	
Bioforce	DA 19.99	
Casual	DA 19.99	
Chewy ESC from F5	DA 19.99	
Civ Net	DA 19.99	
Civilization	DA 19.99	
Creature Shock	DA 19.99	
Crusade	DA 19.99	
Dandelus Encounter	DA 19.99	
Das schwarze Auge 1	DA 19.99	
Das schwarze Auge 2	DA 19.99	
Day Patrol	DA 19.99	
Dawn of Terrifics	DA 19.99	
Die Schindler	DA 19.99	
Dune 2	DA 19.99	
Feder to Black	DA 19.99	
Fist Soccer 95	DA 19.99	
Flight 1: Amaz. Queen	DA 19.99	
Formula One Grand Prix	DA 19.99	
FX-Fighter	DA 19.99	
Goblins Takt 1+2	DA 19.99	
Goblins	DA 19.99	
Grand Prix Manager	DA 19.99	
History Line 14 - 18	DA 19.99	
Inca 1	DA 19.99	
Incredible Maschine 1	DA 19.99	
Indiana Jones 4	DA 19.99	
Indy Car Racing 1	DA 19.99	
Jagged Alliance	DA 19.99	
Kings Quest 7	DA 19.99	
Knights of Xentar	DA 19.99	
Lands of Lore	DA 19.99	
Little Big Adventure	DA 19.99	
Lost in Time 1 + 2	DA 19.99	
Magic Carpet 1 + Data	DA 19.99	
Magic Carpet 2	DA 19.99	
Maniac Karts	DA 19.99	
Master of Magic	DA 19.99	
Monkey Island 1	DA 19.99	
Monkey Island 2	DA 19.99	
Nascar Racing	DA 19.99	
NHL Hockey 95	DA 19.99	
Necropolis	DA 19.99	
PGA Golf WIN	DA 19.99	
Police Quest 4	DA 19.99	

Wir führen Sony Play-Station Spiele
und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?
Sie haben Probleme mit der Installation ihrer Software? Kein Problem, denn wir wissen: UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insofern wissen, bei Konfigurationsproblemen Call-Play HOTLINE anrufen und unser "Frack-Team" fragen. Problem! Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02-81-9 52 98 13
Anruf in Sachen Hardware helfen wir gerne!

DA = Spiel in Anleitung deutsch. DA = Anleitung deutsch. EV = voll englisch
LV = in Vorbereitung. X = Spiel war bei Regalkontrollen noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

PRAY FOR DEATH

Kampf der Prügelspiele am PC: Polygon-Streiter fighten gegen Render-Charaktere. Nicht nur Konsolenumsetzungen drängen dabei ins Kampfgetümmel, sondern auch spezielle PC-only Produktionen.



Hier zeigt Anubi gegen Uriel einen seiner Special Moves.

Während es im Genre von Polygonkämpfen (echte 3D Grafik) gerade so richtig boomt, schickt Virgin vorberechnete Recken in die harte Konkurrenz.

Auf den Befehl von Gevatter Tod persönlich treffen sich in »Pray for Death« die Seelen der besten Kämpfer aller Zeiten zum Turnier in hochauflösenden Szenarien. Derjenige, der sich in allen Begegnungen durchsetzt, trägt mit dem Sensenmann im wahrsten Sinne den Kampf seines Lebens aus.

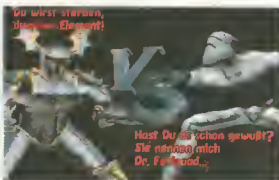
Etwas zehn verschiedene Spielmodi stehen Ihnen im Hauptmenü zur Auswahl. Je nachdem, ob Sie allein oder gegen menschliche Mitspieler antreten, können Sie sich in einer Liga behaupten, Mannschaften bilden oder sich im Story Modus nach oben kämpfen. Zehn höchst unterschiedlich orientierte Kampfhähne stehen zur Auswahl und jeder trägt seine Duelle in einer exakt auf ihn abgestimmten Arena aus. Anubi prügelt sich seiner ägyptischen Herkunft entsprechend in Pyramiden, der Kung-Fu-Fighter Jan Fun im asiatischen Dojo und der Roboter Painbringer in einer Art Labor. Die Hintergründe sind aufwendig animiert und mit Spiegeffekten oder durchsichtigen Flächen ausgestattet. In Matches von einer, drei oder fünf Runden jeweils einstellbarer Dauer (30, 60, 90 Sekunden oder unendlich) prallen stark voneinander abweichende Techniken aufeinander. Vor dem Kampf werden noch kurz draufgängerische Sprüche geklopft. Dann schwingt Wolfrich der Wikinger beispielsweise gnadenlos seinen Hammer



Wer sich bis nach oben durchgekämpft hat, tritt gegen den Tod höchstpersönlich an und trägt sich nach einem Sieg in die Highscore-Liste ein.



Ein Unterwasserkampf gehört zu den nur per Cheatcode anwählbaren Extras.



Unmittelbar vor dem »tödlichen« Endgegner geht es gegen den unangenehmen Zeitgenossen Pain, der seinem Namen alle Ehre macht.

gegen die grazil anmutende Uriel, welche sich mit ihren messerscharfen Klängen zu wehren weiß.

Neben beinahe einem Dutzend Spezialattacken beherrscht jeder Protagonist einen Todesstoß und einen sogenannten »Idiot Move«, mit dem der Gegner tüchtig veräppelt wird. Murgan, der Centaur, nimmt dabei seinen Kopf wie einen Helm ab. Darunter kommt ein Comic-Kopf zum Vorschein, der Grimassen schneidet. Am Ende einer Auseinandersetzung bekommt der Sieger in nicht weniger als neun Kategorien Punkte. Dazu gehören die Trefferquote, verbleibende Zeit oder jeweils angewandte Spezialtechniken. Der Verlierer bekommt in bis zu fünf Continues die Chance zur Revanche. Wer einen Modus durchgespielt hat, erhält zur Belohnung Cheatcodes. Korrekt eingegeben, bewirken sie Extras wie zum Beispiel Unterwasserkämpfe. Neben einigen Details lassen sich auch die genreüblichen Blutspritzer abschalten. Das Spiel unterstützt das GraVis Gamepad. Auf der CD finden Sie 13 Audio-Tracks. (ms)

MONIKA STOSCHEK



Was an diesem Spiel begeistert, sind die wirklich abwechslungsreich und fein gestalteten Szenarien, in welchen die Charaktere zuschlagen. Im Zusammenwirken mit der Musik ergibt sich ein stimmiges Ambiente. Nur die vorberechneten Bewegungen der Akteure wirken nicht so geschmeidig wie die der polygonen Prügelkonkurrenz. So schrammen die zehn Kämpfer haarscharf an vier Sternen vorbei. Zwar klappt die Steuerung weitgehend zufriedenstellend, wer jedoch gesteigerten Wert auf naturgetreue Simulation der Kampftechniken legt, wird mit den Animationen nicht glücklich. Sie sind etwas stereotyp und teilweise steif. Wer sich schwerpunktmäßig mehr an schönen Arenen als an realistischen Animationen erfreut, kann sich die Prügelkrieger von Pray for Death ruhig mal für ein Kämpfchen ins Haus holen.

PRAY FOR DEATH			
Hersteller:	Virgin	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC, nacheinander)		
Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt
		Multiplayer:	Durchschnitt
		Übersetzung:	nicht v.
PC PLAYER PERSONALITY			
BORIS:	★★	JÖRG:	★★
MICHAEL:	★★	ROLAND:	★★
MONIKA STOSCHEK:		★★★★★	

VIRTUA FIGHTER PC

Sega startet unter dem Namen »Sega PC« eine Serie von Spielautomatenumsetzungen für PCs. Diese schnellen 3D-Actionspiele sind aber erst für Pentium-PCs geeignet. Für die geplante Reihe scheinen die Polygon-Prügler von »Virtua Fighter PC« als Vorkämpfer bestens ausgerüstet.

Das abernste an Prügelspielen ist meistens an den Haa-ren herbeigezogene Story. Bei »Virtua Fighter« wurde zumindest nicht versucht, mit aller Gewalt irgendwelche mystischen Komponenten einzubauen. Es geht schlicht darum, welcher Kämpfer alle anderen wegputzt und somit sich und seiner Stilrichtung zu Ruhm und Ehre verhilft.

»Virtua Fighter PC« ist eine aufgedröhlte Mischung aus den Spielhallenversionen von Virtua Fighter und Virtua Fighter Remix. Außerdem sind zusätzlich der Team-Battle-Mode und der Watch-Mode aus Virtua Fighter 2 enthalten.

Welchen der fünf Modi Sie starten wollen, müssen Sie zu Beginn auswählen. Wer vor allem Wert auf stilistisch saubere Kämpfe legt, sollte sich für den Ranking-Mode entscheiden. Mit jedem besieigten Opponenten erlangen Sie hier den nächsthöheren Kyu-Grad, also den nächsten Gürtel. Diese Art des Fortschritts entspricht dem japanischen Gurtsystem für Kampfsport. Sogar der

korrekte japanische Ausdruck für die jeweilige Stufe ertönt in Sprachausgabe. Es geht hierbei nicht nur darum, daß besiegt wird, sondern auch um das wie. Wer immer mit ein und derselben Technik draufhaut, sieht sehr schlecht aus gegen einen Filigran-

techniker, der viele Special Moves beherrscht und anwendet. Neben Sieg-Punkten werden auch Punkte für den Kampfstil gegeben. Einem »Zertifikat«, das am Ende eingeblendet wird, können Sie entnehmen, welche Stufe Sie erreicht haben, und erhalten außerdem noch Tips fürs Weiterkommen.

Im Arcade-Modus prügeln Sie sich auf herkömmliche Art gegen alle und jeden durch. In einer Bonus-Runde wartet am Ende eine neunte Gegnerin namens Dural. Diese metallene, roboterhafte Kämpferin beherrscht sämtliche Special Moves der übrigen Kombattanten und stellt somit eine ganz besondere Herausforderung dar. Nach dem Endkampf werden Ihre sämtlichen Qualifikationsmatches mit der Replay-Funktion wiederholt.

Im sogenannten Team-Battle-Mode können Sie gegen einen Freund antreten, wobei jeder sich drei oder fünf Kämpfer für seine



Hier bekämpfen sich die Geschwister Sarah und Jacky.



Völlig verschiedene Kampfstile vertreten die Wrestler »Wolf« und der Japaner »Akira«.



Hier sehen Sie alle Kämpfer im Überblick. Vom jeweils angeählten ist ein Steckbrief eingeblendet.

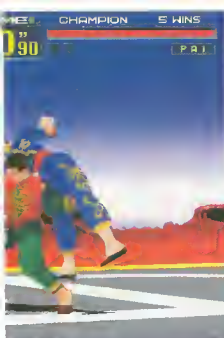
Die Perspektiven ändern sich je nach Kampfsituation, so daß sich Sarah und Lau fast Auge in Auge gegenüberstehen.



MONIKA STOSCHKE



So virtuell wie der Titel es suggerieren mag, sind die Kämpfer in Virtua Fighter gar nicht. In hoher Auflösung mit allen Details sehen die Polygonprote auch ohne 3D-Grafikkarte wirklich gut aus. Vor allem ihre Bewegungen sind, verglichen mit denen einiger Genrekollegen, recht realistisch ausgefallen. Soviel Dpuzenz hat leider ihren Preis, was die Hardware-Anforderungen angeht. Daß auf spektakuläre Blutspritzer bei Treffern verzichtet wurde und das Gegenüber durch seine Reaktion zeigt, wie stark die Schlagwirkung war, bewirkt noch mehr Realitätsnähe. Liebe zur Genauigkeit zeigt sich auch bei der Sprachausgabe, wenn die Kämpfer etwa in Siegerpose halbwegs verständlich japanische Wortketten von sich geben. An der geschickten Simulation des Kampfgeschehens beeindruckt außerdem das enorme Repertoire an weit über 400 Schlagvarianten von nur acht Kombattanten. Allerdings muß klar gesagt werden, daß das Erlernen der Moves ganz schön an den Kräften zieht und selbst im Easy-Modus die Gegner hart im Nehmen sind. Geliebte Prügler sollten die Herausforderung annehmen, Einsteiger könnten hingegen überfordert sein.



Die Kämpfer verfügen nicht nur über ein beträchtliches Schlagrepertoire, sondern auch über Wurftechniken.

Mannschaft aussuchen darf. Diese treten dann im System »Jeder-gegen-jeden« an. Im »Watch-Mode« dürfen Sie sich mit den Techniken der einzelnen Konkurrenten vertraut machen, indem Sie sie in den Schaukämpfen dieses Modus genau beobachten. Das ist vor allem hilfreich, wenn Sie sich im Anschluß Ihren Prügelknaben aussuchen. Es stehen acht Leute zur Auswahl, welche die ver-

schiedensten Stilrichtungen beim Kampf bevorzugen und höchst unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen. Der Chinese »Lau Chan« zeichnet sich beispielsweise durch spitzförmige Fußfeger aus und auch der Ninja »Kage« gehört zu seinen mehrfachen Flick-Flacks eher zu den Technikkünstlern. »Jeffrey«, der bullige Australier sowie der stämmige Wrestler »Wolf« greifen eher mit geradlinigen Schlägen an und »Akira« befördert seine Feinde wie ein Rammbock gnadenlos von der Matte. Blondschof »Jacky« ist mit einigen fiesen

Tricks vertraut. Die Vertreterinnen der holden Weiblichkeit wie die flinke »Pai« oder »Sara« müssen mangelnde Nehmerfähigkeiten natürlich durch schnelle Reaktion und Wendigkeit ausgleichen. Neben den Standardbewegungen wie Kicken, Boxen und Springen, verfügen die Jungs und Mädels über diverse Wurf- und Bodentechniken. Dazu gehören so unangenehme Dinge wie dem Gegner erst die Füße wegzuziehen, um ihm anschließend mit beiden Beinen auf den Bauch zu springen. Zum Glück gibt es auch ein paar Möglichkeiten, derart böswilligen Attacken zu entkommen, indem der Angegriffene sich kuckend aus der Gefahrenzone rollt. Neben solchen Kombinationen werden natürlich jede Menge Special Moves in die Arena gezaubert. Dazu bedarf es allerdings einiger Übung mit dem Joystick oder Joypad, von denen laut Hersteller all die unterstützt werden, die unter Windows 95 funktionieren. Die Tastatur sei nur den hartgesottenen unter Ihnen empfohlen. Bei allen stilistischen Unterschieden in der Kampftechnik haben die Streithähne eines gemeinsam: Es gibt keine Waffen und es fließt kein Blut. Verloren hat wie immer derjenige, dessen Energiebalken zuerst futsch ist, oder der nach Zeitablauf weniger Kraftvorrat hat. Aber auch wer unfreiwillig oder durch Gegnereinwirkung den Ring verläßt, zieht den Kürzeren. Ein Replay führt Ihnen die letzte Technik beim glorreichen Sieg oder der schmachvollen Niederlage nochmals vor Augen. Endet eine Auseinandersetzung unentschieden, müssen Sie sich auf verkleinerter Matte einem schnellen Entscheidungsmatch stellen. Sämtliche Kämpfe werden durch rasante Kamerazooms und wechselnde Perspektiven ansprechend in Szene gesetzt.



Die Kampfbedingungen dürfen Sie in einem umfangreichen Optionsmenü festlegen. Neben der Rundenanzahl (eine bis fünf) und ihrer Dauer in Sekunden (von zehn bis sechzig oder unendlich) haben Sie vorab Einfluß auf die Kraft Ihres Schützlings. Sie können den Energiebalken in fünf Stufen einstellen. Auch bei der Stärke der Gegner können Sie einen von vier Levels anwählen. Wenn Sie im Arcade-Modus spielen, lassen sich darüberhin-



Wenn Sie im Arcade-Modus alle Kämpfe erfolgreich absolviert haben, stehen Sie der Roboterfrau Dural gegenüber, die jedoch schwer zu besiegen ist.

endlichen) Continues aus- oder anschalten. Ein weiteres Menü ermöglicht Ihnen Einstellungen von Kameraposition, Hintergrund, Bildhelligkeit sowie hoher oder niedriger Auflösung (640 x 480 oder 320 x 240). Außerdem lassen sich Details wie Kämpfer- und Arenatexturen oder die Bildwiederholungsrate bei den Charakterbewegungen regulieren, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. (ms)

VIRTUA FIGHTER PC

Hersteller: Sega
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei

Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Gut | Multiplayer: Gut
Ausstattung: Gut | Komfort: Gut | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: *** JORG: ** MIKHAEL: **** ROLAND: ****

MONIKA STOSCHKE:



SONIC PC

Wer ist blau, stachelig und sehr schnell? Segas Maskottchen »Sonic the Hedgehog« sorgte bisher ausschließlich auf der »Mega Drive«-Konsole für Ruhe und Ordnung. Jetzt gibt der Renn-Igel seinen Einstand auch auf Pentium-PCs.

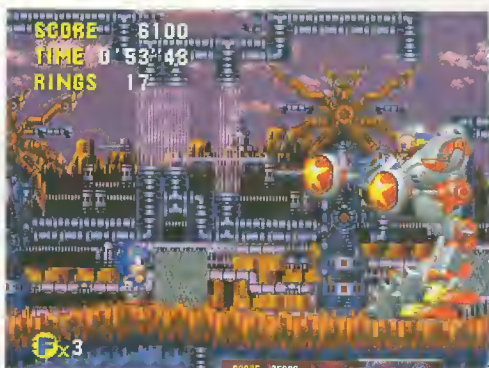
Eigentlich sollte es nur ein netter Ausflug zu dem kleinen Planeten werden, der in jedem zweiten Monat über dem Nimmerleins-See auftaucht. Als der blaue Igel Sonic jedoch mit seiner Freundin Amy dort ankommt, sieht er den einst so hübschen Planeten mit einem Metallwirrwarr überzogen und mit einer gigantischen Kette an einen Felsen geschmiedet. Obendrein wird dann auch noch Amy entführt. Dahinter kann eigentlich nur einer stecken: der fiese Dr. Robotnik, dessen liebster Zeitvertreib es ist, die armen unschuldigen Bewohner von Sonics Welt in Robotersklaven zu verwandeln. Sonic macht sich auf den Weg, um Amy zu retten und Robotnik in seine Schranken zu verweisen.

Zum Glück sind Spiele nicht immer so haarsträubend wie ihre Story. Vom Spielablauf her ist »Sonic PC« genau das gleiche wie »Sonic CD« auf der »Mega CD«-Konsole von Sega. Lediglich die Musik wurde ausgetauscht und die Grafik minimal bunter, ansonsten ist alles gleich geblieben: Sonics Hauptaufgabe besteht darin, »nur den Ausgang des Levels zu finden. Dies versuchen die auf dem Boden und in der Luft herumschwirrenden Schergen

von Dr. Robotnik zu verhindern. Sonic darf diese auf keinen Fall berühren, sonst ist ein Igelleben verloren. Bei jedem Sprung rollt er sich allerdings zu einem für die Gegner gefährlichen blauen Ball zusammen. Durch einen geziel-

ten Hüpf kann Sonic die Viecher ausschalten. Außerdem kugelt er sich auf Wunsch auch auf dem Boden zusammen und vollführt einen Blitzstart, der ebenfalls die Gegner matt setzt.

Die Levels wimmeln vor witzigen Apparaturen und Hindernissen. So gibt es instabile Bodenflächen, die unter Sonic einstürzen. Schwebende und schwingende Plattformen befördern ihn über Abgründe, und Sprungfedern schleudern ihn quer durch die Levels. Stachelige Hindernisse sollte er grundsätzlich nicht berühren, Loopings durchläuft er nur mit ausreichender Geschwindigkeit. Schalter öffnen Türen, und zerbrechliche Wände kann Sonic durch einen Hüpf zertrümmern. In anderen Levels geht es unter Wasser weiter, wo alle Bewegungen wie in Zeitlupe erscheinen. Im Wasser können auch Igel nicht atmen; alle paar Sekunden muß Sonic also Luft holen. Entweder gelangt er zur Oberfläche, oder er wartet auf besonders große Luftblasen,



Dr. Robotnik wartet am Ende jeder Welt mit einer unheilverkündenden Apparatur auf Sonic.



So schön kann Liebe sein: Igeldame Amy will Sonic überhaupt nicht mehr loslassen.



Im Wasserlevel muß sich Sonic unter anderem mit schwimmenden Korben aushelfen.

HENRIK FISCH



Du meine Güte, was habe ich die fünf Sonic-Teile auf dem Mega-Drive und dem Mega-CD gespielt. Um so erfreulicher war es für mich, als »Sonic PC« eintraf. Sega hat es tatsächlich geschafft, eine 99-prozentige Umsetzung von der CD-Version des Mega Drive auf den PC hinzubekommen. Sonics rasantes Rennen, die gigantischen, in alle Richtungen scrollenden Levels, die Sounds, sogar die in mehreren Ebenen scrollenden Wolken sind fast ganz genau so wie beim Mega Drive. Aber eben nur fast, denn der Perfektion steht meiner Meinung nach Windows 95 im Weg. So passiert es, daß das Spiel mal eine Sekunde lang stoppt, weil Windows plötzlich einfällt, auf der Festplatte herumszusappen. Auch beim Wechsel der CD-Musikstücke bleibt das Spiel kurz hängen. Bei einem Adventure würde ich das noch einsehen. Bei Sonic hat das aber den Effekt, als würde der rasende Igel immer wieder eine Vollbremsung durchführen. Ansonsten: Nach wie vor ein Spiel der Sonderklasse. Wer Jump-and-Run-Spiele mag, mindestens einen Pentium/90 besitzt und darauf Windows 95 installiert hat, der sollte zugreifen.



die in unregelmäßigen Abständen aus unterirdischen Luftquellen aufsteigen. Strömungen treiben ihn durch die Gegend, und auf einem Korken muß er an der Wasseroberfläche entlang laufen. Andere Levels

sind wie gigantische Flipper aufgebaut. Bumper und Sprungplattformen schleudern ihn hier kreuz und quer durch die Gegend. Natürlich gibt es jede Menge Extras, die an vielen offensichtlichen und versteckten Stellen verteilt sind. Auffälligster Bonusgegenstand: die goldenen Ringe, die Sonic deutlich hörbar mit einem »Klingelnde« einsammelt. Nach einhundert eingesackten Ringen gibt es ein Extraleben. Mit mindestens einem Ring im Gepäck kann Sonic außerdem einen Gegner berühren, ohne daß er sein Leben verliert. Allerdings springen ihm dann alle gesammelten Reifen in einer beeindruckenden Fontäne davon. Weiterhin gibt es Monitore mit zusätzlichen Extras. Der Ringe-Monitor versorgt Sonic mit zehn zusätzlichen Goldringen. Ein Turnschuh läßt ihn gewisse Zeit schneller laufen und mit dem blauen Schild kann er genau einen Treffer einstecken. Die sternenförmige Abschirmung macht ihn sogar generell für eine kurze Zeit unverwundlich. Außerdem gibt es den kleinen Sonic, der ihm ein Extraleben beschert. Die schönsten Extras sind meistens an unzugänglichen Stellen deponiert. Sonic ist sich also nie so ganz sicher, ob ihn ein gewagter Sprung nun mit einem Extra beglückt oder ihn nicht in eine unangenehme Situation bringt.

Damit ist das Repertoire des Spiels aber noch nicht ausgeschöpft: Im Level verteilt gibt es Schilder, die mit »Past« oder »Future« beschriftet sind. Wenn Sonic eines dieser Schilder berührt und eine gewisse Zeit lang mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend läuft, teleportiert ihn das Spiel in eine andere Zeitzone. Je nach berührtem Schild landet er dann in der Vergangenheit oder der Zukunft, wo der jeweilige Level geringfügig anders aufgebaut ist. So kommt er zum Beispiel an Ringe oder Extra-Monitore heran, die vorher in den anderen Zeitabschnitten durch ein Hindernis blockiert waren.

Für besiegte Gegner, Berührungen mit Bumpern und andere Ereignisse gibt es Punkte. Alle 50 000 Punkte ist dann ein weiteres Extraleben fällig. Geht ein Leben dann doch mal verloren, setzt Sonic beim zuletzt berührten Laternenpfahl seinen Befreiungsversuch fort. Insgesamt darf er sich nicht länger als zehn Minuten für einen (im Sonic-Jargon »Act« genannten) Level Zeit lassen. Geht ihm die Zeit aus, ist ein weiteres Leben verloren. Sind diese ungenügend verbraucht, ist das Spiel beendet, wobei die PC-Version aber den letzten gespielten Level speichert.

Schafft er dagegen eine Spielstufe, gibt es für die gesammelten Ringe und Bonus-Zeiten nochmals Punkte. Auch hier ist dann bei

Unter Wasser können Igel nur mit Hilfe von Luftblasen atmen.



Wenn der Rennigel mit mehr als 50 Ringen ins Ziel geht, darf er sich in einem Extra-Level weiter austoben.

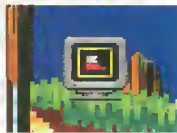
50 000 eingesammelten Boni ein Extraleben fällig. Wenn Sonic mit mindestens 50 Ringen in den blauen Taschen ins Ziel geht, erscheint außerdem ein großer, goldener Ring, durch den hindurch es in eine Bonus-Welt geht. Hier muß Sonic schwebende UFOs zertrümmern. Wenn er innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits alle UFOs erledigt, erhält er einen der sieben Zeitsteine zurück. Nur mit allen sieben Steinen kann er dann Dr. Robotnik im Endspiel ein für alle Mal den Garaus machen.

Insgesamt gibt es sieben Levels, die jeweils in drei »Acts« aufgeteilt sind.

Im dritten Act einer jeden Welt wartet Dr. Robotnik mit einer ominösen Apparatur auf Sonic. Nur wenn Sonic diese Maschine zerstört, gelangt er in die nächst höhere Stufe. Das Spiel besitzt insgesamt 21 witzige Levels, die Sonic jeweils in den drei unterschiedlichen, leicht veränderten Zeitabschnitten durchläuft. Außerdem gibt es eine weitere »Time Attack« genannte Spielart, in der ein Abschnitt auf Zeit durchlaufen werden muß.

Technik-Tip: Die »Pentium only«-Warnung auf der Packung sollte ernst genommen werden: Ohne Pentium stürzt das Programm gnadenlos ab. Und Windows 95 wird ebenfalls benötigt, eine DOS- oder Windows-3.1-Version wird nicht mitgeliefert. Der Vollbild-Modus ruckelte bei uns mehr als der Fenster-Modus – dies kann bei anderen Grafikkarten aber auch anders sein.

(hf)



Die Extras für Sonic (von oben): zehn Extra-Ringe, schneller Laufen, Schutzschild für einen Treffer, generell unverwundbar.

SONIC PC

Hersteller: SEGA
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Gut | Multiplayers: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Gut | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JORG: ★★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★★★

HENRIK FISCH:



FIREFIGHT

Bildschirmfüllende Explosionen und munter vor sich hin brennende Ruinen geben diesem Action-Spektakel seinen Namen.

Der Einfallsreichtum von Softwaredesignern scheint stark begrenzt zu sein: Wenn Sie eine Strichliste über diejenigen Spiele der letzten drei Monate geführt hätten, die in einer konzernbeherrschten Faustrecht-Zukunft angesiedelt sind, wäre Ihnen mittlerweile sicherlich die Tinte ausgegangen. Der Hintergrund von »Firefight« fällt exakt in dieses Originalitätsvakuum, und auch der Inhalt lässt schlimmes befürchten: In einem schießfreudigen Schweregleiter kämpfen Sie vor einem in alle Richtungen scrollenden Parallax-Hintergrund gegen zahlreiche Bad Guys. Glück gehabt: Die Ausfühung des Ballerspiels hebt es wohltuend vom – auf PCs allerdings auch nicht gerade übermäßig genialen – Konkurrenzfeld ab. Wie man es von einem Electronic-Arts-Programm mittlerweile erwarten kann, ist vor allem die Präsentation gelungen. Sie schlagen sich durch insgesamt 18 Sololevels, sobald einer geschafft ist, kann er beliebig oft wiederholt werden. Weshalb? Nun, beim ersten Durchspielen werden Sie kaum alle Secrets finden, die an abgelegenen Stellen versteckt sind. Im Gegensatz zur gewohnten Auftragsbeschreibung des Actionspielers (die da lautet: »Fliege von unten nach oben und bombardiere jeden Quadratzentimeter!«) gibt es bei Firefight so etwas wie Missionen. Zu Beginn des Einsatzes melden sich einige Kumpare (die uns gegenüber dummerweise alle weisungsberechtigt sind) per Portrait und funksprachverzerzter Sprachausgabe zu Wort. »Hey, in diesem Sektor werden vier Wissenschaftler gefangen gehalten, rette sie mal eben kurz. Von den ersten beiden



Der Name des Programms, wörtlich übersetzt »Feuerkampf«, kommt nicht von ungefähr.



Zwischen uns und dem von rechts angreifenden Gegner explodieren gerade mehrere Minen.

kennen wir den Aufenthaltsort, die anderen muß Du selbst finden!« Andere Szenarios verlangen das Einsammeln von Kisten, Ausschalten einiger Reaktoren oder eben – der schönen Tradition folgend – einen alles zerstörenden Rundumschlag.

Die einzelnen Levels sind recht groß geraten und werden meistens sektorweise abgearbeitet. So kann etwa der Weg zum nächsten

Abschnitt von einer unüberwindbaren Felswand versperrt werden. Unüberwindbar? Nicht, wenn Sie vorher einen Sprengmeister einsammeln und an der vorgegebenen Stelle absetzen. Nun bleiben Ihnen wenige Sekunden, um sich in Sicherheit zu bringen – danach ist die Flugbahn frei. Zum Einsammeln einer Person oder Material kreist man einige Sekunden darüber, von einer Art Magnetfunktion unterstützt. Während dieser kurzen Zeitspanne sollte halt nicht gerade ein benachbarter Laser- oder Raketenurm feuern ...

JÖRG LANGER



Für ein Actionspiel bietet Firefight nahezu alles, was man sich wünschen kann: schöne Grafik, viele Explosionen, halbwegs intelligente Gegner und große, relativ abwechslungsreiche Levels. Durch die sachte angelegte Missionstruktur (Miniaufgaben, sektorweises Abarbeiten der Levels) fühlt man sich nicht so eingeschränkt wie beim typischen Links-rechts-Scroller.

Technisch ist das Spiel nicht perfekt – auf einem Pentium 120 bleibt man zwar von hartem Ruckeln verschont, doch der Bildschirminhalt wird schubweise gescrollt. Die auf den ersten Blick prachtvolle Grafik erweist sich als stellenweise extrem unübersichtlich, ohne Radar wäre man aufgeschmissen. Etwas mickrig finde ich die Zahl der Waffen: Auch wenn es fünf zusätzliche Extras gibt, sind sechs Standardwummen nicht gerade viel – zumal man nach zwei oder drei Einsätzen alle gesehen hat. Trotzdem: ein kurzweiliger Mittagspausenfüller, bei dem man immer wieder gerne einen Level weiterspielt.



Multiplayermodus: Nach dem Abschließen seines gelben Adversarius schnappt sich das rote Schiff die Kanister.



Selbst bei niedriger Auflösung und abgeschalteten Details macht sich Fire Fight noch gut.

Vor uns liegt das Special »Schilder-dopplung«.

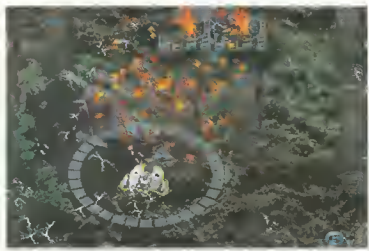


Per Traktorstrahl sammeln wir eine Geisel ein.



Die Steuerung des eigenen Raumschiffs erfolgt am besten per Tastatur, aber auch Joysticks werden unterstützt. Man fliegt nach vorne oder hinten, kann sich drehen und seitwärts schweben – bei einem 3D-Actionspiel würde man zu letzterem »Strafing« sagen. Sehr passend, denn die Anwendung ist fast dieselbe; so gleitet man etwa aus einem Versteck hervor, läßt zwei Granaten los und flitzt zurück, um nicht selbst von der folgenden Explosion beschädigt zu werden. Nach einiger Zeit erarbeitet man sich für jeden Gegnertyp bestimmte Manöver: Um Lasertürme fliegt man heftig ballend im Uhrzeigersinn herum, Raketen entgeht man durch eine flotte Kehrtwendung, und den Attacken eines energiefressenden Nahkampfschiffs weicht man zur Seite hin aus. Es gibt sechs Waffen, zu denen man Munitionspacks in zwei Größen findet. Angenehm sind die beiden zielsuchenden Raketen-systeme – aufgrund der Größe der Sprites und der Unübersichtlichkeit mancher Levels feuert man gerne einmal ins Blaue hinein. Um die restlichen Wummen gezielt einsetzen zu können, verfügt man über eine Radarvorrichtung: Um das Raumschiff herum befindet sich ein Band, das mit Balken die Richtung und ungefähre Entfernung anzeigt, in der sich Gegner befinden. Zusätzlich weist ein Dreieck den Weg zum nächsten Missionsziel. Neben den normalen Waffen darf man Power-Ups einsammeln, um den Schutzschild wieder aufzuladen. Außerdem gibt es fünf

»Inventargegenstände«, die man zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzt. Zwei dienen der Stärkung des Schilds, einer macht das Schiff für kurze Zeit unsichtbar und ein weiterer löst eine »Smart bomb« aus. Zu guter Letzt gibt es Minen, die nach ihrem Aussetzen durch Schüsse oder Vorbeifliegen zur Detonation gebracht werden. Neben den Solomissionen befinden sich sechs spezielle Mehrspielerszenarien auf der CD. Bis zu vier Weltraumpiloten dürfen teilnehmen, jeder benötigt eine eigene CD. Bei der ersten von zwei Varianten geht es darum, eine bestimmte Zahl an Abschüssen zu erreichen. Nachdem es einen erwischt hat, fängt man wieder bei Null an, während der Gegner mit seinem vollbestückten Arsenal weiterfeuert. Die zweite Variante hat zum Ziel, herumliegende Oktaeder einzusammeln und damit auf der eigenen Basis zu landen. Zu dumm, daß man die Kanister stückweise (bei Beschuß) oder auf einen Schlag (beim Ableben) wieder verliert – ein langwieriges, letztendlich demotivierendes Hin und Her ist die Folge. Trotz einiger Einstelloptionen (etwa der Zeit, die bis zum neuerlichen Auftauchen eines Extras verstreicht) verliert der Multiplayerreigen schnell wieder an Reiz. Dennoch gibt es nette Szenen – manche Grafiken verdecken Raumschiffe und Minen, was kleine Hinterhalte ermöglicht. Die Auflösung und Detailfülle dürfen Sie herunterschalten. Das Spiel läuft nur unter Windows 95, über eine DOS-Version wird noch nachgedacht. (a)



In dichtem Getümmel sorgt eine Smart bomb für freie Sicht.

FIREFIGHT

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MONIKA: ★★ MIKAEL: ★★ ROLAMO: ★★

JÖRG LANGER:



WORLD RALLY FEVER

Einmal um die ganze Welt - bei rasanten Rally-Fahrten quer durch alle Kontinente kommt am PC Konsolenstimmung auf.

Haben Sie nicht immer schon einen verstohlenen Blick auf das Videospiel Ihres kleinen Neffen oder des alten Konsolenfans aus Ihrem Freundeskreis geworfen? Bekommen Sie feuchte Augen, wenn Sie im Fernsehen Werbung für »Ridge Racer« oder andere schnelle Rennspiele sehen? Dann gibt es frohe Kunde: »World Rally Fever« (WRF) ist ein unkompliziertes Rennen über Stock und Stein, bei dem selbst auf 486ern die Landschaft rasend schnell an Ihnen vorbeifließt. Bei WRF gilt es, in einem Buggy-ähnlichen Gefährt über insgesamt zehn verschiedene Strecken zu brausen. Diese sind rund um den Globus verteilt - landen Sie beim Rennen auf einem der ersten drei Plätze, so geht es weiter ins nächste Land. Die Pisten sind allesamt unterschiedlich und bieten Ihnen typische »Attraktionen« des jeweiligen Ortes. So finden Sie in Frankreich neben Mauern von Weingärten auch mal eine Herde Schafe auf der Fahrbahn, ein altes Skelett und Kakteen im Wüstenstaat Utah oder Palmen und Meeresbrandung auf Hawaii. Sie

können zu Anfang des Rennens aus insgesamt drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Dabei müssen in jeder Stufe vier Strecken abgefahren werden, eine vierte Stufe steht erst dann zur Auswahl, wenn Sie alle vorigen Kurse mit

Bravour gemeistert haben. Da vier mal vier eigentlich 16 wäre, es aber nur zehn Kurse gibt, sind manche leicht abgewandelt doppelt zu befahren. Das Fahrgefühl ist gewöhnungsbedürftig - der Wagen driftet in Kurven je nach Fahrer und Untergrund etwas schwammig nach links und rechts ab. Damit ist man aber schnell vertraut, und es kommt ein echtes Rallye-Gefühl herüber.

Eine taktische Komponente bringt die Auswahl des Fahrers. Dewey D. aus den USA lenkt extrem sicher um die Kurven, während Matthias aus deutschen Gefilden höhere Geschwindigkeiten erreicht. Noch schneller fährt nur Banner aus Tibet, halb Mensch, halb Yeti, der als solcher nur rudimentäre Lenkmanöver beherrscht. Alle acht Spielfiguren werden im Anime-Stil eines japanischen Comics grellbunt und mit großen Kulleraugen dargestellt. Dazu passend geben sich auch die Menüs und die fetzige Musik - man glaubt wirklich, vor einem Videospiel zu sitzen. Damit das Rennen nicht zu einfach wird, wenn Sie einen guten Fahrer ausgewählt haben, liegen auf den Strecken allerlei Hindernisse herum, die Ihren Wagen bei einer Kollision abbrennen und so wertvolle Zeit stibitzen. Wenn Sie also nicht gerade durch einen Fluß fahren, gegen einen LKW prallen oder ein paar Schafe durch die Luft



Schlechtes Wetter in Frankreich: Die Schafe fliegen schon so tief.



In Schottland hilft oft nur ein beherzter Sprung über den Fluß.

ROLAND AUSTINAT



Die unwertend schnette und detaillierte Grafik hat es mir angetan. Man glaubt wirklich, jemand hätte heimlich eine Konsole an den Monitor angeschlossen. Auch auf kleinen PCs sausen die Kurse nur so an Ihnen vorbei, und im Hintergrund tummeln sich S-Bahnen oder Heißluftballons. Dazu gibt es herrlich röhrende Motoren und rasante Musikstücke von der CD.

Wer WRF zum ersten Mal spielt, wird sich noch etwas über das schwer driftende Fahrverhalten in den Kurven wundern. Nach wenigen Runden hat man sich allerdings daran gewöhnt und hat Zeit, sich an den Feinheiten der Strecken zu ergötzen. Fliegende Schafe in Frankreich oder klaffende Abgründe, die sich in New York auftun, sorgen für Stimmung. Leider gibt es nur zehn verschiedene Strecken, und auch ein Mehrspielermodus ist nicht vorhanden. Sie dürfen immer nur alleine auf die Piste, obwohl das Spiel nach einem Split-Screen-Modus geradezu schreit. Ein Übungsmodus wurde von den Programmierern nicht vorgesehen. Haben Sie es also geschafft, sich auf so exotische Rennstrecken wie die in Hawaii oder New York vorzukämpfen, sollten Sie damit rechnen, diese nicht im ersten Anlauf zu schaffen und nach einem einzigen Continue wieder bei der ersten Bahn an den Start zu gehen. Mir persönlich wäre ein Padwort wichtig gewesen.



Ampel, nein Danke! In Tokio kreuzen LKWs Ihre Fahrt.

schleudern wollen (auch wenn es riesigen Spaß macht), sollten Sie immer bereit für einen beherzten Sprung mit dem Vehikel sein.

Unterwegs finden Sie ab und zu ein paar Extras. Ein Turbo-Antrieb beschleunigt beispielsweise den Wagen, mit einer Bombe «bremsen» Sie gegnerische Autos. Wenn Ihnen ein Gegner zu dicht im Nacken sitzt,

werfen Sie einfach eine Sperrholzkiste ab, die den Verfolger dann kurzfristig kaltstellt. Einen Mehrspieler- oder Netzwerkmodus sucht man vergebens, und auch Paßwörter zum gezielten Ansprechen höherer Levels gibt es nicht. Sie fahren immer gegen sieben Computergegner, die in fortgeschrittenen Spielstufen nicht von schlechten Eltern sind und Sie schon einmal beherzt aus der Kurve drängen. (ra)



Überholmanöver im Tunnel – der Computerfahrer drängt den Spieler an die Wand.



Hoppla, was ist das? Ein Dinosaurierskelett liegt in Utah auf der Bahn.

WORLD RALLY FEVER

Hersteller: Bomico Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DDS Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer

Präsentation: Sehr gut Spieltiefe: Durchschnitt Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt Komfort: Durchschnitt Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT:



Strategiespiele
Simulationen
Rollenspiele

FANPRO

Fantasy Productions - Abt. Computerspiele
Postfach 14 16 - 40674 Erkrath

Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

Aus unserer Importecke

IBM Diskette	
Cobra Mission US	99,00
Metal & Lace US	84,00
IBM CD-ROM	
Battleground ArdennesUS	99,00
Battleground Gettysburg US	99,00
Battleground Waterloo US	109,00
Blood Bowl US	59,00
Burning Steel II US	39,00
Civilisation II EV	89,00
D-Day (Avalon Hill) US	109,00
Fantasy General US	89,00
Gettysburg (WIN) US	109,00
Harpoon Classics US	39,00
Harpoon II Deluxe US	99,00
Knights of Xanthar US	99,00
Power Dols (Megatek) US	89,00
Romance 3 Kingdoms IV US	99,00
Wizardry Gold US (WIN95)	89,00

Eye of the Beholder Trilogy
Der Megaknüller vonSSI ist wieder da. Alle drei Teile des Klassikers auf CD-ROM US-Version nur **59,00**

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V des Rollenspiellklassikers. CD-ROM, US-Vers. nur **59,00**

AD&D Masterpiece Collection
Der neue Superknüller!!! Sammlung mit 6 (sechst) Topspielen: Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, AI 'Quadrant' und Menzoberranzan. Nur US-Vers., CD-ROM, nur **89,00**

SSI-Klassiker
Diverse gesuchte ältere SSI-Titel, z.B. Gettysburg, Shiloh, Stellar Crusade, Star Command, Mech Brigade, Warship, Second Front, Western Front, Kampfgruppe, Sword of Aragon u. a. Alle mit Handbuch in Folie. US-Vers. 3,5"-Disk, je **29,00**

EA Doppelpacks (DA)

Fifa Soccer/PGA Tour Golf	39,00
System Shock/Space Hulk	39,00
Wing Comm II/Hi Octane	39,00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD	24,95
Sternenschweif Lösung	24,95
Schicksalsklinge Lösung	24,95
DSA-Tools Deluxe	79,95

Knüllercompilations

20 Wargame Classics

20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions. American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach'to t Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Const. Set II War in Russia, Pacific War, Clash of Steel, Carrier Strike, Conflict Corea, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front CD, US-Vers. nur **99,00**

Made in Germany

Sammlung mit den Megaknallern DSA II: Sternenschweif, Battle Isle II und Anstoß/DL Version nur **49,00**

V for Victory Collection

Alle vier Teile der schon legendären Strategieserie von Three Sixty auf CD-ROM, US-Version nur **79,00**

Ultramegagoldbox

Pool o. Rad, Curse o. t. A Bonds, Secret o. Silver Blades, Campions, Dark Queen - , Death Knights of Krynn, Pools of Darkness, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier 9 Spiele!!! US-Version, nur CD-ROM nur **109,00**

Preishammer ...

... solange der Vorrat reicht!

IBM CD-ROM

1944 Across the Rhine DA	59,00
Apache Longbow US	69,00
Burning Steel II DA	39,00
Dark Sun II DA	39,00
Deep Space 9 DA	79,00
Empire II US	49,00
Final Unity Limited Ed. US	89,00
Heroes of Might & Magic US	69,00
Knights of Xanthar DV	49,00
Legend of Faergaial DV	29,00
Little Big Adventure DV	39,00
Megatraveller I EV	39,00
Menzoberranzan DA	39,00
Ravenloft II DA	49,00

SiZone (800 neue Szenarien für Sim City 2000 und 250 für Sim City Classic, a f WIN 95/3.1) US **59,00**
Shadow o. t. Corner DV **39,00**
Star Trek Next Generation limited Edition!!! US **59,00**

Theme Park DV **39,00**
Thunderscape US **69,00**
Transport Tycoon DV **49,00**
Warcraft I DA **59,00**

... und vieles mehr. Fragen Sie nach unserem kostenlosen Katalog.

DA: dt. Anl., DV: kompl. dt., EV: engl. Vers., US: US-Vers.

Irümer und Änderungen vorbehalten. Lieferung: Nachnahme (+DM 10,00), Vorausschick (+DM 8,00) oder Einzugsermächtigt (+DM 8,00) Ausland gegen Vorkasse (+DM 30,00)

Telefon: 0211/92 43 300 (Mo - Fr 10.00 - 17.30)

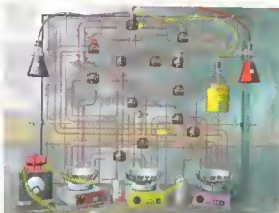
Fax: 0211/92 43 310 - E-mail software@fanpro.com

BLOWN AWAY

Mit dem interaktiven Spiel zum passiven Kinofilm kommt Bombenstimmung auf. Endlich können Sie herausfinden, wie sich ein Sprengstoffexperte fühlt, wenn bei einer mißglückten Entschärfung sein Freund in die Luft fliegt.

Hollywood pur: Dunkle Gestalten sitzen in einem verräucherten Büro um einem Tisch. »Haben wir immer noch Rechnungen für diesen zwei Jahre alten Bombenlegerfilm offen?« knurrt ein deutlich untergesetzter Mann. »Ja,« antwortet ein zweiter mit Schweißperlen auf der Stirn, offenbar für das Debakel verantwortlich. »Weder die Kino- noch die Videoergebnisse waren sonderlich gut. Aber ich habe schon eine Idee, wie wir in die schwarzen Zahlen kommen könnten.« Skeptisches Gemurmel. »Wir könnten aus der Story einen interaktiven Film machen: Wir nehmen einfach ein paar kleine Knobelaufgaben und mixen sie mit Videoaufnahmen, für die wir ein paar Szenen des Films mit unbekannten, billigen Schauspielern nachdrehen.« Nach langer Bedenkzeit grunzt der Studioboß: »Ok, versuchen wir es.«

So ähnlich muß die Geburtsstunde von »Blown Away«, dem Spiel zum mittelprächtigen Actionstreifen, ausgesehen haben. Die Film-Story wurde im Spiel übernommen. Sie schlüpfen in die Rolle von Jim Dove, seines Zeichens oberster Bombenentschärfer der Polizei von Boston. Der mental leicht zersprengte Dynamitliebhaber Gaerity, den Jim noch aus der guten, alten Zeit in der IRA kennt, will neben Jims Partner Patrick, seinem Mentor Sam, sei-



Eins der wenigen cleveren Puzzles: Leiten Sie die Farben in die richtigen Gefäße.



Auf dem Xylophon muß in Senso-Manier Mancinis »Rosa-roter Panther« gespielt werden.

ner Freundin Robin und deren Tochter Lizzy noch halb Boston in die Luft jagen. Zu diesem Zweck bastelt er eine Menge explosiver Fallen, die rechtzeitig entschärft werden müssen. So weit, so gut. Das Spiel beginnt nach einer nicht ganz ordnungsgemäßen Entschärfung im Krankenhaus. Hier gibt es gleich das erste von insgesamt 24 Puzzeln zu lösen. Gegen die Zeit muß der Code der Zimmertür geknackt werden. Netterweise öffnet sich die Tür nicht nach Eingabe des richtigen Codes, Sie müssen die komplette Zeit abwarten und den Code immer wieder angleichen, da der Computer ihn in regelmäßigen Abständen durcheinanderbringt. Anschließend gibt es ein Video von Patrick zu sehen, dann geht es auf in Jims wohlgerendertes Heim. Hier hat Gaerity einen Spielautomaten platziert, der auf wirre Art Hinweise für das weitere Vorgehen gibt. Das Spiel versinkt nun in schönster Routine: Video anschauen, dann Puzzle lösen, wieder Video anschauen ...

Blown Away ist weitgehend in Deutsch, englische Fragmente erschweren gelegentlich unnötig die zum Lösen der Puzzles benötigte Zeit. Die Präsentation mit schicken Videos und sorgsam gerenderten Grafiken, Bombasto-Musik von der CD und pfeifigen Soundeffekten läßt die Rätsel noch primitiver aussehen. Auch wenn mal eine Person in die Luft fliegt, ist das Spiel nicht verloren. Es wird dann lediglich deren Bild in Jims Wohnzimmervitrine diskret verhüllt.

(ra)

ROLANO AUSTINAT

»Müssen wir immer wieder das Gleiche und Gleiche machen?« Und: »Wilst Du mich verscharen?« Das fragt uns der Bombenleger. Ich gebe die Frage gern an Magellan weiter. Was soll das alles? Die Qualität der Videos ist sehr gut, die Schauspieler verstehen ihr Handwerk. Aber das reicht leider nicht für ein gutes Spiel.

Das plakative »KOMPLETT DEUTSCH!« auf dem Titel mag vielleicht Nationalisten erfreuen (es muß natürlich »Komplett in Deutsch« heißen), stimmt dann aber doch: Komplett in Deutsch ist das Spiel nämlich nicht. Zu oft findet sich bei den Rätseln eine englische Vokabel. Wer zum Beispiel beim Buchstabenpuzzle keine guten Englischkenntnisse besitzt, guckt in die Röhre und muß es durch stumpfes Probieren lösen.

Obendrein ist das Spiel nicht sonderlich komplex. Nach einem halben Tag hatte ich es zu 90 Prozent durchgespielt, wie mir die in einem Menü frei anwählbaren Rätsel verraten haben. Leider geht durch diese treue Anwahl die Motivation vollständig auf Grundeis. Schade. Puzzles wie das Farben-Sortierspiel sind gar nicht mal so übel, warum wurde deren Qualität nicht durchgezogen? Hirnlose »Senso«-Spiele oder ein »Memory« für Arme passen eher auf eine drittklassige Shareware-CD aus der Grabbeltiste.

BLOWN AWAY

Hersteller: Magellan Entertainment
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Schlecht | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: Schlecht

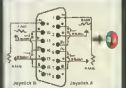
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JOGG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT:



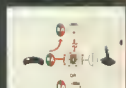
AlfaTwin



Ein vollkompletter Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Schieber, Schukontrollen oder Coile Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus“ – Gemeinsam spielen an einem Gameport (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus“ betrieben werden, wenn es der Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus“ – „Automatischer Joystick-Umschalter“ Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwin hintereinander schalten (auskabeln) um die volle Welt zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielraumdurch mehr Bewegungsfreiheit ohne festes Umstecken am Computer. *Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihre Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.

Alfa Twin Pressesstimmen:

England
„AlfaTwin macht was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr beeindruckend.“
CD-ROM today 6/95

Japan

„Um den PC zu einer populären Spieloberfläche zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Ped gegen Teufel zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin.“
DOS/V 3/96

Deutschland

„Durch die einfache „Plug and Play“-Installation und den günstigen Preis von DM 39,- empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.“
PowerPlay 9/95
„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst... das Knopf 40

Mark heute erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten eine nicht mehr leben könnte.“
PC-Player 7/96

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin... schon im letzten Jahr sah die Joystickbranche für Aufsehen in England.“
PC-Spiel 6/96

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Hohenzollerweg 29
50672 Köln
0221/252457

Microcomp Handelsges. mbH
Wendelscher Hofstr. 164
22611 Hamburg
040/669109-9

Consoft
Knappweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Lap Computer & Videospiele
Faulmstr. 67
28195 Bremen
0421/167393

Copy- und Computer Shop
Kampenhof 69
31705 Hameln
051/5155055

Cross Computer System GmbH
Röhrenbachstr. 95
44143 Dortmund
0231/53311355

Software House
Auf dem Duddel 0
46483 Wesel
0281/25922

Intello Computer Gerda Does
Industriestr. 25
46499 Hamm
02852/9140-1(11)

Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
02178 Dönnitz
0303/470650

Viewcom
Dr. Wilhelm-Rothen-Str. 386
47179 Duisburg
0203/405485

Software Discount
Hesse-Unterstr. 95
42790 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Company
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Multicom Computerlösungen
Mühlend. 10
50229 Pulheim
02234/81873

Radio Weiss Company
Severinstr. 192
50676 Köln

Radio Weiss Company
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhl GmbH
Geordelstr. 38
52066 Aachen
0241/533131

Versand 99 GmbH
Bergstr. 16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schlegelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arcon GmbH
Ausschleier Str. 17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bohnstr. 13
66538 Neunkirchen
06021/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreiselstr. 18
66576 Schiffweiler
06821/652163

Point of Media
Marshall 48
71634 Ludwigsburg
07141/924566

Schmidt & Fuchs Computertechnik
Hauptstr. 17-19
73092 Heilbronn
07161/94321-0

PC Fan Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
00336 München
089/591269

Game III
Schellenbergstr. 44
87435 Kempten
0831/51167-0

CD-CENTER
Olmstr. 4
90429 Nürnberg
0911/28770 83

CD-CENTER
Hauptstr. 20
Erlangen

Gröthändler
PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH
Ruhlfelder Str. 9
46049 Overhausen
02060/201788

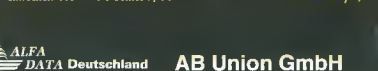
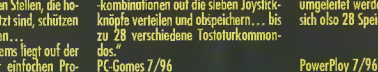
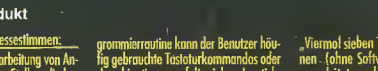
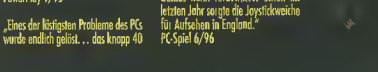
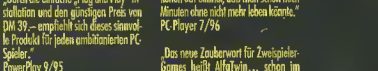
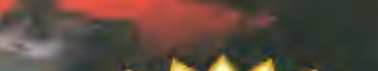
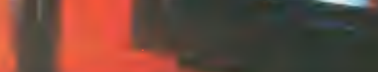
Gröthändler
Groß Electronic
Passauerstr. 13
94133 Röhrenbach
08382/9605-0

Vertrieb Schweiz
AMA CD-ROM-Spiele-
3662 Saffgen
053 457001

Vertrieb Österreich
A.R.I. Computeranimation GmbH
Feldstraße 13
3300 Amstetten-ÖSTERREICH
0742/635660

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin“ (PC Spiel 6/96)

Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich gelöst!“
PC-Player 7/96



BEST BUY

★★★★★
„Best Buy“ award in U.K. „CD ROM Today“ magazine June Issue 1995

Geschütztes Gebrauchsmuster

Ein weiteres Alfa Data Produkt



AlfaCommander Pro

AlfaCommanderPro Pressesstimmen:

...sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien...
Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand – mittels einer einfachen Pro-

grammierungsroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern... bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos.“
PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgelegt werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze...“

PowerPlay 7/96



ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str. 1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57

Head Office: 3F, No. 8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330

<http://ourworld.com/serve.com/homepages/AB-Union>

Händleranfragen erwünscht



Interaktiver Film für Einsteiger

KLINGON

Der Star-Trek-Kult und seine bizarren Blüten: Für »tHInga Hol« (Klingonisch) gibt es mittlerweile ein eigenes Wörterbuch. Die Steigerung dieser Extravaganz ist ein neues Spiel, bei dem Sie »denken, reagieren und sprechen« wie ein Klingone.

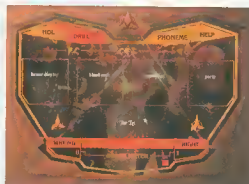
Unseriösen Gerüchten zufolge arbeitet die Softwareindustrie an einem wissenschaftlichen Projekt. Durch die Veröffentlichung qualitativ abfallender Programme soll die Toleranzgrenze von Fans der populären »Star Trek«-Fernsehserien getestet werden. Die Frage hinter der Versuchsreihe: Wieviel Schrott schlucken die gutmütigen Trekkies der schönen Lizenz wegen?

Auf das solide Adventure »A Final Unity« und den deutlich zäheren SF-Krimi »Deep Space Nine: Harbinger« folgt mit »Klingon« das mit Abstand merkwürdigste Spiel seit ewigen Sternzeiten. Nachdem man Serien-Schauspieler Jonathan Frakes schon nicht davon abhalten konnte, bei einigen TV-Filmen Regie zu führen, überließ man dem Jungen auch den Director-Stuhl für einen »interaktiven Film«. Klingon bietet ein rund 90 Minuten langes, linear verlaufendes Video. Drake durfte eine Horde schwer kostümierter Akteure vor der Kamera herumscheuchen, die als überzeichnete Klischee-Klingonen nicht mal Kinderschreck-Qualitäten haben: viel Geknurre und Zähnegeflechte, aber wenig Spannung. Das Geschehen wird aus der Sicht des Klingonen-Jünglings Pok gezeigt, der den Tod seines Vaters rächen und ganz nebenbei

Als Standbilder wirken die Videosequenzen noch recht gefällig. Beim bildschirmfüllenden Abspielen unter Windows registriert der Betrachter aber softe Unschärfen.



Statt dem großen Latium ein kleines Klingonum? Um im interaktiven Film bestehen zu können, ist erst mal büffeln angesagt.



Das Quiz ist nicht ganz so unbarmherzig wie ein Staatsexamen, prüft Ihre Klingonisch-Kenntnisse aber mit nüchterner Strenge.

eine Konspiration im Hohen Rat aufspüren muß. Alle paar Minuten hält der Film an und Sie müssen per Mausclick eine richtige Entscheidung treffen. Ist die Wahl falsch, wird man lediglich ein Stück zurückversetzt. Es ist aber nicht möglich, die Handlung in eine völlig andere Richtung zu steuern.

Für die meisten Entscheidungen sind Kenntnisse klingonischer Kultur und einiger Sprachbrocken nötig. Die ziehen Sie sich am besten vorher im separaten Programmtell »Sprachlabor« rein. Ganz harte Fans lauschen gar dem gut 20-minütigen Audio-Schnellkurs »Power Klingon«. Immerhin läßt sich der Zwischenstand speichern; notfalls hat man den Film durch beharrliches Raten relativ flott durch. Solange es keine deutsche Version von Klingon gibt, sind jedenfalls sehr gute Englischkenntnisse Pflicht. (ht)

HEINRICH LENHARDT

Der Alptraum des alternen Spieltesters: Ein unscharf dahinnudeinender Film, bei dem man alle paar Minuten mal eine Multiple-Choice-Entscheidung treffen darf. Wenn ein überläufiger Klingonenkrieger diese aufgeblasene Schluder-Software sehen würde, bräuchte sich das Programmiererteam wohl keine Sorgen mehr um seine Altersversorgung zu machen ...

Erst müssen Sie Wissen und Redewendungen der Klingonen pauken, um dann gezielte Antworten zu geben. He, wird dieses Ding nicht als »Interactive Adventure« vermarktet? Warum hat es dann unwesentlich mehr Interaktivität als ein Videofilm, bei dessen Betrachtung man öfters mal die Pause-Taste drückt? Sollten Spiele nicht Spaß machen? Und wieso soll ich meine Zeit mit diesem kleinen Fernsehspiel vergeuden? Das Leben ist zu kurz, um es bei Klingon zu verplumpen. Einzige Zielgruppe sind ultraharte Trekkies, die hier Filmmaterial zu sehen bekommen, daß nie über den TV-Schirm flimmerte. Angesichts dessen dürrtätiger dramaturgischer und schauspielerischer Qualität kann ich aber niemandem empfehlen, für diese dubiose C-Produktion viel Erdengeld locker zu machen.

KLINGON

Hersteller:	Simon & Schuster Interactive	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spiele:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	JÖRG: ★	HONIKA: ★	MICHAEL: ★
-----------	---------	-----------	------------

HEINRICH LENHARDT:



CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 2871 / 86 31

Bachler

Computersoftware

Monats-Hits:

AH-64D Longbow	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	79,95
Elisabeth I.	DV	94,95
F1 Manager '96	DV	74,95
Olympic Games	DV	69,95
Silent Hunter	DV	69,95
Space Hulk (Win 95)	DV	79,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95

Endlich da!!!

Formula 1	
Grand Prix 2	DV 99,95

Spiele-Sammlungen:

Essential Selection Sport	DV 59,95
FIFA Soccer '95, Formula 1 Grand Prix, PGA Tour Golf	
LucasArts Classic Adventures	DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures	DV 54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany	DV 42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Star Wars Collection	DV 54,95
Rebel Assault 1, Star Wars Screen Saver, X-Wing	
Westwood Compilation	DV 76,95
Dune 2, Legend of Kyriaada 1 bis 3, Lands of Lore	

0 2871-183088

Sonder-Angebote:

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Wir führen auch PlayStation-Spiele.

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

7th Guest DA	21,95	Indiana Jones 4	32,95
Battle Isle 1 - Data Disk	19,95	Indy Car Racing	21,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	29,95	Jagged Alliance	32,95
Betrayal at Krondor	29,95	King's Quest 5	22,95
Civilization	37,95	King's Quest 6	35,95
Creature Shock	21,95	Lands of Lore	32,95
Day of the Tentacle	32,95	Legend of Kyriaada 1	21,95
Die Siedler	79,95	Little Big Adventure	21,95
Dune 2	29,95	Magic Carpet	29,95
Ellie 2	22,95	Master of Magic	37,95
FIFA Soccer '95	29,95	NASCAR Racing	24,95
Formula 1 Grand Prix	29,95	NHL Hockey '95	29,95
Fritz 3	39,95	PGA Tour Golf	29,95
Gabriel Knight 1	22,95	Prattles Gold	37,95
Goblins 1+2	22,95	Police Quest 4	22,95
Goblins 3	22,95	Privateer & Zusatz CD	29,95
Historyline 1914-1918	22,95	Railroad Tycoon Deluxe	37,95
Hollywood Pictures	29,95	Rebel Assault	32,95

Rüsselsheim	22,95	Wing Commander 3	DV 34,95
Sam & Max	32,95	U.S. Navy Fighters	DV 29,95
Secret of Monkey Island 1	24,95	Bioforge	DV 29,95
Secret of Monkey Island 2	24,95	X-Wing Edition	DV 32,95
Simon the Sorcerer	24,95	Jagged Alliance	DV 32,95
Star Trek - 25th Anniversary	24,95		
Star Trek 2 - Judgment	24,95		
Strike Commander	24,95		
Super Street Fighter 2 Turbo	24,95		
System Shock	24,95		
System Shock 2	24,95		
Theme Park	24,95		
Ultima Underworld 1 & 2	24,95		
Ultima 7 Collection	24,95		
Wing Commander 2	24,95		
Wing Commander Armada	24,95		

SO könnt ihr
gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Wir liefern erfolgreich dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir
grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.m.b. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

NORMALITY INC.



Eine Palastrevolution im Adventuregenre. Grem-lin, eine der ältesten englischen Softwarefirmen, schlägt sich mit ihrem neuesten Adventure auf die Seite von Widerstandskämpfern. Das Spiel und sein Held sollen vor allem durch ihr unkonventionelles 3D-Outfit für Aufruhr sorgen.

Gehörte zu Ihrer Schullektüre auch George Orwell's »1984«? Dann dürfte Ihnen einiges an der Story von »Normality« sehr bekannt vorkommen: In Neutropolis, einer Stadt der nahen Zukunft, herrscht der böse Diktator Paul Nystalux mit seiner »Norm-Polizei« und erzwingt unter den Bewohnern Langeweile und Normalität. An allen Ecken und Enden befinden sich Überwachungskameras, oder argwöhnische Norm-Polizisten passen auf, daß ja nichts Ausgeflipptes die schöne Ruhe stört.

Ein Typ wie der Punker Kent, die Hauptfigur des Abenteurers, paßt natürlich absolut nicht ins Konzept einer solchen Regierung, und so bekommt er ihre Unterdrückungsmethoden in voller Härte zu spüren. Nach einer Art Gehirnwäsche aus dem Knast entlassen, landet Kent per Fußtritt im heimischen Apartment. Er wird dort unter Hausarrest gestellt und zu täglich 24 Stunden Fernsehberieselung verdonnert.

»Ein Herz für Punker« heißt folglich die Devise, mit der Sie in die Rolle von Kent schlüpfen und die Welt davor bewahren, in Normalität und Traurigkeit zu versinken. Ehrensache für einen Individualisten wie Kent, daß Sie dabei kein althergebrachtes

Adventure-Szenario, sondern eine waschechte 3D-Umgebung wie in Actionspielen



Bei den Gesprächen sollten Sie immer alle Punkte abhaken.



Wenn Sie auf das Koffersymbol klicken, öffnet sich das Inventar.



Bei genauerem Hinsehen findet sich auch in der unordentlichsten Küche noch ein brauchbarer Gegenstand.

erwartet. Die verwendete, hauseigene 3D-Engine von Grem-lin ermöglichte die Kombination von 3D-Objekten mit Animationen, die im Motion-Capturing-Verfahren erstellt wurden. Dabei werden Bewegungen aufgenommen und als Vorlage zur späteren Nachbearbeitung gespeichert. Anschließend können sie, um grafische Effekte ergänzt, ins Spiel eingebaut werden. Keine Angst: Mit Ausnahme der Full-Motion-Video-Sequenzen sind Sie im Spiel stets selbst aktiv.

Sie sehen alles aus Kents Perspektive und erforschen federnden Schritte die Gegend. Wie seine Action-Kollegen kann der Held nach oben und unten sehen und sich frei in alle Richtungen bewegen. Mittels Point-and-Klick-Steuerung geht er dabei den alltäglichen Tätigkeiten eines Abenteurers nach. Wenn Sie beim Scannen der Grafik mit dem Cursor fündig werden, erscheint nach

MONIKA STOSCHKE



Selbst wenn Sie mit Punkern eigentlich nichts am Hut haben, aber mal wieder ein leicht abgedrehtes Adventure spielen wollen, sollten Sie dem sympathisch coolen Rotschopf auf jeden Fall aus der Klemme helfen. Abgesehen von dem Reiz, den dieses Abenteuer durch seine bislang genre-unübliche und abwechslungsreich gestaltete 3D-Umgebung ausübt, überzeugt es durch eine gediegene Story. Auch die überwiegend logischen Puzzles und witzigen Dialoge mit teils schrillen Charakteren halten bei Laune. Nette Zwischensequenzen tun ein Übriges. Nur die etwas umständliche Bedienung über das »Voodoo-Puppen-Menü« hätte einfacher gelöst werden können, und kleine Schwächen bei der Grafik wären sicher vermeidbar gewesen. Da sind gelegentlich einige Objekte zu grob definiert, und man muß beispielsweise einen riesigen Bogen um einen Baum gehen, der gar nicht so riesig ist. Desweiteren hätte ich mir etwas kürzere Ladezeiten gewünscht, wenngleich der Lade-Screen mit dem ungeduldigen Kent hierbei ganz tröstlich ist. Alles in allem nicht nur ein Fall für Revolutionäre, sondern auch für den »Normal«-Verbraucher.

AUF DER CD-ROM

Ein Normality-Bildschirmschoner befindet sich auf der aktuellen CD-ROM dieser Ausgabe der PC Player plus.

Die Voodoo-Puppe dient als Menü für die Auswahl der Aktionen.

Dieser Blinde interessiert sich für Literatur, weiß mit Shakespeare aber nichts anzufangen.



Der Spielzeugladen des Einkaufszentrums. (Hier in VGA und niedriger Detailstufe).

Betätigung der rechten Maustaste eine Voodoo-Puppe als Menü. Durch Beklicken ihrer Augen und Hände, oder von Mund und Bauch, lösen Sie Aktionen wie schauen, nehmen, verwenden, reden oder öffnen aus. Aufgenommene Gegenstände wandern ins Inventar, das als Koffer symbolisiert in der Bildschirmecke wartet. Zahlreiche Infos erhält der Revoluzzer, indem er sich mit diversen Charakteren unterhält. Aus Anklicksätzen wählen Sie, was er sagen soll, und schon plaudert der coole Kent munter in deutscher Sprachausgabe drauflos. Auf Wunsch gibt es dafür zusätzlich Untertitel. Zuerst muß der Held versuchen, unbemerkt aus seiner Wohnung zu fliehen, um sich frei in Neutropolis bewegen zu können. Während Sie Ihre Wege im Apartment und in der City zunächst sprichwörtlich Schritt für Schritt gehen, dürfen Sie später auf eine Stadtkarte zugreifen. In ihr sind alle Örtlichkeiten eingezeichnet, von denen Sie bis dahin im Spielverlauf Kenntnis erhielten. Sie wird nach und nach durch weitere Orte ergänzt, die Sie dann ebenfalls mittels Klick komfortabel erreichen und dann eingehender untersuchen können. Zu der teils ungewöhnlichen Umgebung gehören natürlich stilgerecht entsprechend schräge Objekte und Typen. In einer Möbelfabrik entdecken Sie beispielsweise Ausstellungsräume, in denen die Einrichtung nur auf die Wände aufgemalt wurden. Bei einem Fernsehender behindert Sie ein lästiger Türsteher, und vor einem Einkaufszentrum bedauern Sie einen Blinden, der sehen kann. Das Abenteuer ist weitgehend linear aufgebaut und läßt ein Weiterkommen nur zu, wenn an einem Ort alles Wichtige erledigt ist. Sie müssen also beispielsweise zunächst die Flucht aus Ihrem Apartment schaffen, können sich erst dann um einen Job als Möbeltester bemühen und danach Gleichgesinnte finden, mit denen Sie den Aufstand gegen alles Stinknormale durchziehen. Es gibt jedoch durchaus Räume, die man mehrmals aufsuchen

muß, um die Rätsel zu lösen. Die Puzzlekost im Einzelnen besteht überwiegend aus traditionellen Aufgaben wie in verschlossene Räume gelangen, mehr oder weniger abstruse Maschinen in Gang setzen oder Computercodes herausfinden. Lebensgefährlich ist das Abenteuer trotz aller Widrigkeiten nicht für den guten Kent. Schlimmstenfalls fliegt er in hohem Bogen die Treppe zum Einkaufszentrum runter, wenn er beim Klauen erwischt wird. Trotzdem können Sie, außer während der bildschirmfüllenden Zwischensequenzen, jederzeit speichern. Zudem gibt es eine Autosave-Funktion, mit deren Hilfe das Spiel in Abständen gespeichert wird, die Sie selbst festlegen können. Auflösung und Detailstufe lassen sich sogar während des Spiels umschalten. Als kleiner Gag ist ein Screensaver eingebaut, der den Raum, in dem Kent sich gerade befindet, rotieren läßt, wenn über einen gewissen Zeitraum keine Aktivität erfolgte. (ms)



Der garstige Türsteher fürchtet sich vor Ratten, was Kent schamlos ausnutzt!

NORMALITY INC.

Hersteller:	Gremlin	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DDS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JORG: ★★ Michael: ★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK:



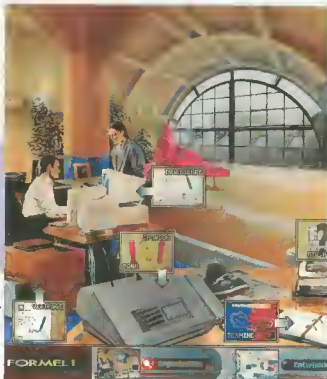
F1 MANAGER 96

Nun ist es endlich soweit: Nach Microprose und Ascon zollt auch Software 2000 dem immer noch anhaltenden Formel-1-Fieber in Deutschland mit dem »F1 Manager 96« Tribut.

Also irgendwie ist es schon komisch: Bestimmte Spielegenres haben nur schubweise Konjunktur. Waren es letztes Jahr die Fußballmanager, so stürzen sich die Hersteller derzeit auf das Formel-1-Geschäft. Genauso wie die Konkurrenz »Grand Prix Manager« oder »Pole Position« kann auch die neue Wirtschaftssimulation »F1 Manager 96« aus Eutin dabei mit der offiziellen FOCA-Lizenz aufwarten. Die Authentizität in Bezug auf die Originalnamen von Fahrern, Sponsoren und Rennställen ist damit gewährleistet. Einen solchen Rennstall zu verwalten, ist Ihre Aufgabe, wobei zu Beginn die freie Auswahl unter allen elf Bewerbern um die Weltmeisterschaft besteht. Damit legt man auch gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad fest, denn die ganz Großen wie Ferrari oder Benetton haben anfangs schon ein gut eingespieltes Team samt erstklassigen Fahrern zu bieten. Zudem stecken Sie sich selbst ein Spielziel wie eine bestimmte Plazie-

Von der Zentrale aus werden die meisten wirtschaftlichen Aktionen ausgeführt.

Im technischen Bereich sind Stationen wie das Lager, die Montagehalle oder der Windkanal zu erreichen.

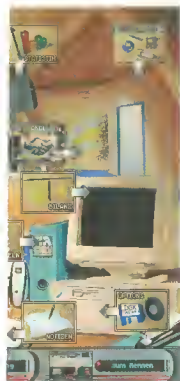


MICHAEL SCHNELLE

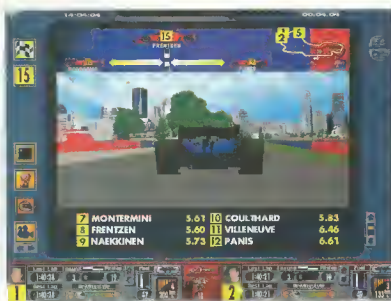
Auf den ersten Blick kann der F1 Manager 96 voll und ganz überzeugen. Software 2000 ist es gelungen, einen goldenen Mittelweg zwischen Komplexität und Spielspaß zu finden. Im Gegensatz zu Microproses »Grand Prix Manager« sehen die SVGA-Menüs recht hübsch aus. Die 3D-Streckenoptik würde einem Rennspiel zwar nicht zur Ehre gereichen, in einer Wirtschaftssimulation erfüllt sie ihren Zweck jedoch voll und ganz. Zudem ist die CD-Musik nett und Publikumsjohlen und Motorengedröhne sorgen für die richtige Atmosphäre. Der Konkurrent »Pole Position« von Ascon wird vor allem durch die übersichtlichere Handhabung abgehängt. Die Menüs sind logisch aufgebaut und ermöglichen fast immer das schnelle Hin- und Herschalten zwischen verwandten Stationen. Leider hat man in Eutin vor lauter Begeisterung und Liebe zum Detail die Endkontrolle wohl völlig vergessen. Wie sonst wäre es zu erklären, daß der F1 Manager in der ersten Verkaufsversion (V1.00) derart voller Fehler ist, daß das Ganze schon an Unspielbarkeit grenzt. So werden ganze Menüpunkte zwar in der Übersicht angezeigt, sind aber nicht oder nur durch Umwege, anwählbar. Zudem sind einige nicht ganz unwichtige Werte wie das zulässige Höchstgewicht der Wagen oder aber die relative Spitzengeschwindigkeit, auf die das kümmerliche Handbuch verweist, im Programm gar nicht verfügbar. Während des Rennens stimmen oft die Platzierungen nicht und bei Überholmanövern bewegen sich die Fahrzeuge durch einander hindurch. Diese Liste ließe sich endlos fortsetzen. Ein zu Redaktionsschluß eingetroffener Patch auf Version 1.05 behebt nur die größten Mängel. Vor Abstützen dann und wann bewahrt er immer noch nicht, weshalb F1 auch nicht komplett auf seinen Spielspaß durchgetestet werden konnte. Nein, diese Art von Sponsorkritik, wo der Käufer als Alpha-Tester herhalten soll, kann und will ich nicht tolerieren und gebe dem F1 Manager bis zur Behebung sämtlicher Mankos die Niedrigstwertung. Gebt mir einen fehlerfreien, und dann rücke ich vielleicht sogar vier Sterne raus.

rung, die Konstrukteurs-WM oder gleich den Dauer-Sieg in acht Jahren hintereinander.

Doch auch mit der besten Mannschaft wartet noch eine Menge Arbeit. Zunächst müssen Sie Verträge mit Reifen-, Benzin-, und Werkstofflieferanten abschließen. Dabei haben die verschiedenen Anbieter nicht nur unterschiedliche Qualitätsstandards zu bieten, sondern wollen auch mal mit bestimmten Werbeflächen auf dem Boliden bezahlt werden. Auf die haben es auch eine ganze Reihe weiterer Sponsoren abgesehen, wobei deren Spenderfreudigkeit zu Beginn nicht allzu groß ist. Deshalb müssen Sie genauestens abwägen, welche Wagen-, Helm- oder Dverallfläche Sie zu welchen Konditionen anbieten. Besonders unwillige Geldgeber lassen sich durch gezielte Pressarbeit gnädiger stimmen. Ist die finanzielle Seite dann grob abgesichert, geht es daran, die Rennwagen aus einer Vielzahl von Teilen zusammenzusetzen. Egal ob Bodenplatte, Stoßdämpfer, Chassis oder Bremsen, jede der 15 Komponenten muß zunächst teuer auf dem freien Markt erworben werden. Jedes Teil hat seine ganz speziellen Eigenschaften, wobei zu den wichtigsten jeweils das Gewicht zählt. Damit Sie aber nicht schon zu Anfang den Überblick verlieren, wird ein Mittelwert sämtlicher Charakteristika jeweils in Form einer Sternchenwertung abgegeben. Haben Sie dann end-



Sehr übersichtlich und schön gestaltet wurde vor allem der Mechaniker-Bereich, wo über die untere Bildschirmleiste schnell zu allen wichtigen Menüs geschaltet werden kann.



Das Renngeschehen aus der Sicht des Fahrers hat eine Macke: Die Platzierungen im unteren Drittel des Bildschirms weichen von denen am oberen Rand ab.



Für spendierfreudige Sponsoren gibt es viele Quadratzentimeter zu mieten.



hen über drei Monitore. Nummer Eins gibt Auskunft über Temperatur von Luft und Strecke, Luftfeuchtigkeit und Straßenzustand und Sonderereignisse wie Unfälle. Auf Nummer Zwei sind die aktuellen Platzierungen mit Rundenzeiten zu finden. Der dritte schließlich zeigt den Kurs aus der Vogelperspektive, worauf die eigenen Fahrzeuge und der Führende zu sehen sind. Detaillierter sind die 3D-Perspektiven, wo das

lich Ihre beiden Boliden nebst T-Car zusammengebastelt, kann im Windkanal der Neigungswinkel der Spoiler und der Härtegrad der Stoßdämpfer optimiert werden. Die Stunde der Wahrheit schlägt bei den ersten Probefahrten auf der Teststrecke.

Irgendwann geht es dann endlich zum ersten Rennen. Nachdem noch einmal allerletzte Korrekturen während der Trainingsrunden vorgenommen werden konnten, wartet als Feuerprobe der Qualifikationslauf. Spätestens hier merken Sie, daß der F1 Manager das neue Reglement mit nur einem Qualify pro Rennen konsequent anwendet. Nun müssen nur noch die Anzahl der Boxenstops, die zu wechselnden Reifen und die Menge des mitgeführten Sprits festgelegt werden. Danach erfolgt der eigentliche Start. Wie auch im Training und dem Vorlauf beobachten Sie das Gesche-

Rennen entweder aus mehreren Streckenkameras, der Dberaufsicht mit allen Fahrzeugen oder aber dem Blick aus dem Cockpit jedes Piloten verfolgt werden kann. Läßt man die Boxenstops nicht automatisch erledigen, müssen bestimmte Icons innerhalb eines Zeitlimits angeklickt werden, damit keine kostbaren Sekunden verlorengehen.

Derart geübt können Sie sich als gewiefte Manager den professionelleren Aufgaben widmen. Haben Sie sich schon durch gute Ergebnisse einen Namen in der Branche gemacht, wäre ein Einstieg ins Merchandising-Geschäft zu erwägen. Je nach Nachfrage lassen sich lustige Tassen, Mützen oder Schlüsselanhänger an den Mann bringen. Wer Ingenieure einstellt, kann sich auch an die Konstruktion und Produktion eigener Bauteile wagen. Das erspart auf die Dauer eine Menge Geld, außerdem lassen sich gezielt Schwachstellen ausbügeln. Sollten Sie dennoch mal in einen kleinen finanziellen Engpaß schlittern, so hilft die obligatorische Bank gern mit einem Kredit weiter.

(mic)



Wer das Rennbüro ohne Absturz des ganzen Programms erreicht, wird sich über die nicht anwählbaren Menüs »Taktik« und »Termine« wundern.

F1 MANAGER 96

Hersteller:	Software 2000	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

WOLFF: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE:



DER PRODUZENT

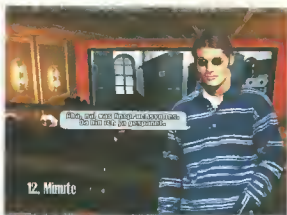
DIE WELT DES FILMS

Deutsche Software leidet immer noch unter dem Vorurteil, langweilig und ideenlos zu sein. Schuld an diesem Negativimage sind Programme wie »Der Produzent«.

Die eigentlichen Macher von Hollywood sind die Hauptfiguren in »Der Produzent«, einer Wirtschaftssimulation von »Games 4 Europe«. Ohne pfffige Produzenten, die Gelder beschaffen und Filme in Auftrag geben, läuft in der Filmmetropole der Welt nämlich gar nichts.

Zum Spielstart wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden sowie ein Einstiegsjahr zwischen 1985 und 2005. Danach finden Sie sich mit 750 DDM Mark Startkapital im Büro der eigenen Produktionsgesellschaft wieder. Von dort aus gilt es, rundenweise komplette Filmproduktionen auf die Beine zu stellen. Dazu müssen Drehbücher erworben werden. Sie haben die Wahl aus etwa 6000 Skripten in 15 Genres, zum Beispiel Krimi, Thriller oder Western. Zu Beginn können Sie sich aber nur die billigsten Drehbücher leisten. Begeistern Sie jetzt einen Regisseur und einige Stars als Schauspieler für das Projekt. Dabei wollen die rund 120 verfügbaren Kandidaten in Dialog-Menüs überredet werden. Deren Gehaltsforderungen stehen in direktem Zusammenhang mit der Höhe von jeweils vier Charakterwerten wie Erfahrung, Durchsetzungsvermögen oder Charisma. Nun müssen Sie nur noch eines von sechs Film- und vier Tonstudios anmieten und das Budget auf sechs Kategorien wie Spezialeffekte, Stunts oder Kulissen verteilen, um die Dreharbeiten zu starten. Unter Umständen verursachen Terminverzögerungen und Schwierigkeiten am Set zusätz-

Manöverkritik: Während der Film im Zeitraffer läuft (aber nicht im Bild zu sehen ist), erscheinen Kommentare der Kritiker.



Das Hauptmenü im klassischen Schreibtisch-Design: Von hier aus werden die meisten Aktionen ausgeführt.

liche Kosten, wobei man sich durch gutes Zureden oder ein Machtwort so manchen Ärger ersparen kann. Treffen Sie die richtigen Entscheidungen bei Zufallsereignissen, so verbessern Sie Ihr Ansehen bei Angestellten, Publikum und Mitbewerbern.

Das fertige Werk lässt sich auf vier verschiedene Arten vermarkten: Der direkte Einstieg ins Kino- oder Videogeschäft ist sehr kostenintensiv und risikoreich. Günstiger ist es, vor allem am Anfang, den Streifen ans Fernsehen, oder aber die Rechte am Masterband pauschal zu veräußern. Entscheidet man sich für die Direktvermarktung, muß Werbung in den Medien Fernsehen, Radio oder Zeitung geschaltet werden, zudem läßt sich mit der CD, dem Roman oder dem Spiel zum Film Extrakasse machen. Wer dann noch fleißig und erfolgreich weiter produziert, darf vielleicht auch mal an einer Talkshow teilnehmen oder gewinnt gar einen Oscar. Auf diese Weise erspart man sich den Gang zur Bank oder dem Kredithai.

(mic)

MICHAEL SCHNELLE



Ich frage mich ehrlich, wer heutzutage noch eine graue Maus wie »Der Produzent« braucht. Hier findet sich wirklich kein einziges Feature, was nicht auch schon x-fach und vor etlichen Jahren von der Konkurrenz vorgemacht worden wäre. Die Menübilder sind trotz SVGA-Grafik ziemlich belanglos und selbst Sonderereignisse sorgen kaum für Abwechslung.

Außerdem sind die Kommentare der Sekretärin zu Beginn eines Arbeitstages an Dämlichkeit kaum zu überbieten (»Guten Morgen Chef. Irgendwie knelt mich heute mein Höschen!«). Spielerisch nerven die Dialog-Menüs auf Dauer und die wirtschaftlichen Möglichkeiten sind einfach zu stark eingeschränkt. Wieso kann man ein paar schlechte Filme nicht mit einem Knaller als Paket anbieten, wo sind die Gehaltsverhandlungen mit Mitarbeitern oder Sendeanstalten und warum kann in die eigentliche Produktion nicht mehr eingegriffen werden? Alles lauter Fragen, die »Der Produzent« nicht beantwortet.

DER PRODUZENT – DIE WELT DES FILMS

Hersteller:	Games 4 Europe	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Fünf (an einem PC nacheinander)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayers:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★	JÖRG:	★	MONIKA:	★	ROLAND:	★
--------	---	-------	---	---------	---	---------	---

MICHAEL SCHNELLE:



Interaktive CD-Rom
für den PC

Power – Technik – Speed – Piloten – Fakten FAHR DEN ORIGINAL DTM-ALFA!

Inkl.
MARTINI RACING-
Version

BLEIFUSS

CD-ROM
RACING-PREIS
DM

29,-



MARTINI RACING

- 25 Jahre MARTINI RACING in Feste, Fotos & Video
Formel 1, Endurance, Rallye, DTM, F1-Powerboat,
Offshore
- Interviews mit den MARTINI-Piloten
- BLEIFUSS in der exklusiven MARTINI RACING Edition
- Original MARTINI RACING Songs als separater
Audio Track
- Virtueller Fanshop
in Apple Quicktime Virtual Reality (c)
- Komplett deutsche Version
- Komplett grafisch orientierte Anwendungen
- Voll grafisch orientierte Benutzerführung
- High Resolution Fotos, Grafiken & Videosequenzen
- Ready to run für Windows 95

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:
PC 486 – 66 Mhz, 8 MB-RAM, (16 MB empfohlen)
CD-ROM 2x-Speed (4x empfohlen), Soundkarte

SVGA 640 x 480 mit mind. 256 Farben
(16 Bit-Farbtiefe empfohlen)
Microsoft Windows 3.1, Windows 95

Mit freundlicher
Unterstützung von



internet www.martini.de

BESTELL-HOTLINE
Telefon 0190 51 51 651

Exklusiv Vertrieb durch

WARNER INTERACTIVE

ELISABETH I.

Die Programmierer von »Elisabeth I.« sind nicht die schnellsten; der offizielle Patrizier-Nachfolger hat sich über ein Jahr verspätet. Einem Spiel mit Warentermingeschäften sollte so was lieber nicht passieren ...

In grauer Vorzeit, als noch die sogenannten Heimcomputer wie der C 64 die Welt beherrschten, sorgte ein kleines, aber feines Wirtschaftsspiel namens »Hansek« für schlaflose Nächte im Dienste besagter Händlervereinigung. Autor des Ganzen war Ralf Glau, der auch den Grundstein für »Elisabeth I.« gelegt hat. Seitdem wurde das eigentliche Spielkonzept bis zur nun vorliegenden Fassung jedoch noch verändert. Sie starten im Jahre 1558 in London als Erbe einer kleinen Nußschale und 5 000 Pfund Sterling. Diese Mittel sind der Einstieg in die große, weite Welt der Handelsschiffahrt des 16. Jahrhunderts. Und so führt Sie der erste Weg auf dem circa drei Bildschirme großen Panorama von London zum hiesigen Kaufmann. Dort warten 3D verschiedene Güter nur darauf, verschifft zu werden. Dabei hat jede der Waren nicht nur ihren Preis, sondern füllt den verfügbaren Stauraum auf dem Schiff ganz unterschiedlich. Eisen beansprucht zwar nicht viel Platz, liegt dafür aber schwer im Rumpf, während Seide nicht sonderlich gewichts-, dafür aber sehr volumenintensiv ist. Vor der Abfahrt ist einer der zwölf verfügbaren Häfen auf einer Landkarte auszuwählen. Diese wird im Norden durch Edinburgh und im Süden durch Algier begrenzt. Die Ost- und Westgrenzen bilden Ham-



Auf der Übersichtskarte wird der nächste Ziethafen ausgewählt.



Die Videoszenen werden im Zweizeilen (Interlace)-Verfahren gezeigt.



Dieser Mann muß innerhalb einer Spionagemission befreit werden.

MICHAEL SCHNELLE



Durch die vielen Verzögerungen bei Elisabeth I. hatte ich Befürchtungen, was das Endprodukt anging. Doch zum Glück haben sich diese nicht bewahrheitet. Die SVGA-Grafiken sind sehr ordentlich geworden und zudem witzig animiert. Dagegen wirken die berechneten 3D-Grafiken bei Sonderereignissen eher überflüssig. Außerdem schwanken die Leistungen der Schauspieler und Sprecher (vor allem des lispelnden Bischofs) zwischen laienhaft und unterem Stadttheaterniveau. Dafür machen die Kampfsequenzen Spaß, obwohl sie von Sid Meiers »Pirates« eindeutig »ausgeliehen« sind. Zugegeben, der Handelsteil unterscheidet sich vom Vorgängerprogramm »Der Patrizier« nur wenig. Jedoch peppt der Abenteuermodus mit Geheimmissionen den trockenen Handel und Wandel kräftig auf. Da zudem jederzeit zwischen braver Händlerkarriere und rauhem Piratentum gewechselt werden kann, steht auch einem nochmaligen Durchspielen nichts im Weg, obwohl die immer gleichen Hauptereignisse auf die Dauer schon stören. Wer Wirtschaftssimulationen mit historischem Touch mag, liegt mit Elisabeth I. auf keinen Fall falsch.

burg und Lissabon. Dabei ist die Fahrt-dauer nicht von unerheblicher Bedeutung, denn die Preise ändern sich ständig. Sind Sie dann in den Hafen Ihrer Wahl eingelaufen, muß nur noch die Fracht gewinnbringend veräußert werden. Glücklicherweise brauchen Sie sich den Einkaufspreis nicht zu merken, denn der zu erwartende Gewinn oder Verlust wird gleich eingeblendet. Nach ein paar einträglichen Fahrten sollten Sie nach und nach die eigene Flotte langsam aufstocken, wobei bis zu fünf Schiffe gleichzeitig unter Ihrer Flagge laufen dürfen. So müssen natürlich im Laufe der Zeit Kapitäne und Matrosen angeheuert werden; dazu ist ein Besuch in einer der Tavernen angebracht.

Bei gutem Erfolg kommt der handelswillige Spieler nicht um den Kauf eines Lagers herum. Durch rechtzeitiges Einlagern von Sonderangeboten lassen sich so in Hochpreisphasen enorme Gewinne einfahren. Doch dazu muß ein Gebäude ersteigert werden. An bestimmten Terminen finden Auktionen statt. Dort werden per Tastendruck Gebote abgegeben und die Gegengebote der Konkurrenz abgewartet. Wer zudem den Markt genau im Auge behält, kann auch eigene Manufakturen errichten, wo sich einige der Grundwaren wie Wein oder Wolle zu edlem Brandy oder feinen Stoffen weiterverarbeiten lassen. Ebenfalls in London beheimatet ist die »Merchants Adventures Guide«, eine Händlervereini-



Gespräche mit den Händlern bringen dem Spieler so manches Sonderangebot ein.

gung, die riskante Überseefahrten finanziert. Allerdings sollte hier nur wirklich überflüssiges Geld investiert werden, denn die Wahrscheinlichkeit, damit Schiffbruch zu erleiden, ist ziemlich groß. Zudem können Sie in jedem Hafen ein kurzes Schwätzchen mit den Kaufleuten führen. Manchmal bieten diese lukrative Warentermingeschäfte an. Kann man aber den geforderten Liefer-Zeitpunkt nicht einhalten, droht Prestigeverlust. Und getreu der Devise: Wer nimmt, der soll auch geben, sollten Sie auch den Klerus mit einer kleinen Spende beglücken oder dem Stadtsäckel mit einer Anleihe unter die Arme greifen. Beides hebt das eigene Ansehen am jeweiligen Ort, was in letzter Konsequenz der Schlüssel zum Erfolg ist. Der Handelsteil ist noch lange nicht alles:

Das Endziel in Elisabeth I. ist kein geringeres, als bis zum Jahre 1588 erster Berater der Königin zu werden. Allein mit ehrlichem Handel geht das natürlich nicht. Deshalb werden abhängig von Zeit und Ort immer wieder mal Sondermissionen angeboten. Zu Beginn handelt es sich dabei um Kleinigkeiten, wie der Transport eines Kuriere oder einer wichtigen Depesche. Doch wenn



Seeschlachten und Angriffe auf Häfen werden auf dieser zoombaren Karte abgewickelt.



Die Ansichten der Städte sind jeweils drei Bildschirm groß und je nach Ortschaft unterschiedlich. Hier zu sehen ist ein Ausschnitt von Hamburg.

man sich im Handel nicht allzu dumm anstellt, werden Sie eines schönen Tages von einem königlichen Berater für Spionagemissionen angeworben. Die sind nicht ungefährlich und führen meist direkt in Feindesland. Einer der ersten Aufträge besteht daraus, einen wichtigen Kontaktmann in Edinburgh aufzusuchen. Doch dieser scheint zunächst unauffindbar zu sein. Durch den Besuch weiterer Örtlichkeiten und ein paar Gesprächen mit Wirten oder Wachposten erfährt man mehr über das schreckliche Schicksal des getreuen Gefolgsmannes. Ist diese Aktion dann knapp aber glücklich bestanden, winken Prestigegewinn bei Hofe und ein paar Pfund Belohnung.

Wenn das alles bis jetzt noch zu legal ist, freut sich sicherlich über die Möglichkeit, als Pirat die Meere unsicher zu machen. Dazu muß nur der Handelsklipper in ein Kriegsschiff verwandelt und mit Kanonen, Munition und Pulver bestückt werden. Danach erhalten Sie Zugang zum geheimen Piratennest in der Nähe Irlands. Von dort aus starten Sie Ihre Beutezüge, wobei erspähte Schiffe auf einer vergrößerten Seekarte angegriffen werden. In Echtzeit und »Schräg von oben«-Perspektive werden Kurskorrekturen vorgenommen und der Schußwinkel der Kanonen bestimmt. Ganz wagemutige Freibeuter erdrehen sich, gleich Städte zu attackieren, die sich mit ihrer eigenen Kriegsflotte wehren. Zwischendurch werden wichtige Aktionen und historisch interessante Ereignisse in Bildschirm-füllenden Videos gezeigt. Zudem können bis zu vier Spieler nacheinander um Ruhm und Reichtum antreten.



Komfort beim Kaufen und Verkaufen: Gewinn und Verlust werden im Menü gezeigt.

ELISABETH I.

Hersteller: Ascon

Betriebssystem: MS-DDS

Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (an einem PC)

Hardware: 1 2 3 4 5

Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt

Spieltiefe: Gut

Multiplayer: Durchschnitt

Ausstattung: Durchschnitt

Komfort: Durchschnitt

Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

DORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

MICHAEL SCHNELLE:

★★★★

Sportspiel für Fortgeschrittene

EURO 96

Lieber fußballverrückt als rinderwahn-sinnig – wenigstens in ihrer Liebe zum Ballsport sind sich die Europäer einig. Die interaktive Souvenir-Alternative zum EM-Bildband heißt »Euro 96«.

Namen sind Scholl und Rauch. Dabei nehmen wir Jahr für Jahr, jahres für Jahr Kenntnis, welche Namen die sich fortpflanzende Teil der Bevölkerung für seine Leibesfrucht erwählt. Ungebrochen auch die Namensfindungs-Freudigkeit bei der programmierenden Zunft. Selbst alte Kamellen werden in leicht gelifteter Form mit neuer Identität wieder auf die Menschheit losgelassen werden. Hinter »Wizardry Gold« steckt im Prinzip ein drei Jahre altes Rollenspiel und im Kern von »Euro 96« ein gescheiterter Fußballversuch von Gremlin. Weder als »Actua Soccer« noch unter dem deutschen Pseudonym »van Soccer« konnte uns das dreidimensionale Gekurke vor gut einem halben Jahr begeistern. In einer Reinkarnation als offizielles Spielfeld der Europameisterschaft sucht uns nun eine verbesserte Form des Programms heim. Der Name der Chose: Euro 96.

3D sei dank können Sie das Gekicke aus fünf Perspektiven betrachten, von denen allenfalls zwei für einen gesitteten Spielablauf tauglich sind. Auch die Steuerung erinnert an *Actua/ran Soccer*: Je ein Feuereknopf dient zum Passen oder Schießen. Welche Aktion ausgeführt wird, hängt aber von der geometrischen Figur ab, die an den Füßen des ballführenden Spielers erscheint. Wer

tief genug die Peripherie des gegnerischen Sechzehners penetriert, erblickt plötzlich ein Quadrat. Der Feuerknopfdruck bewirkt in diesem Zustand unwillkürlich eine Flanke vors Tor, als daß sich der Scheitel eines mitstürmenden Kollegen in die Flugbahn des Leders graben möge. Lupp, Vollev- und ange-



Sperren durch gelbe und rote Karten zwingen Sie immer wieder zu Umstellungen in Ihrer Mannschaft.



Wer Abwechslung in der Vorrunde haben will, lässt die Gruppen neu auslosen.



Die 3D-Grafik erinnert frappant an Gremlins Actua/ran Soccer. Zum Glück wurde die Spielbarkeit für Euro 96 verbessert.

täuschte Schüsse gehören zum fortgeschrittenen Steuerungsrepertoire.

Die größten Schnitzer beim Spielablauf wurden ausgebügelt: Dank weniger kopflos agierender Abwehrreihen taucht nicht alle paar Sekunden ein Stürmer alleine vorm Tor auf. Auch der Mut zum Paß wird besser belohnt. Zwar resultieren immer noch beängstigend viele Tore aus blinden Befreiungsschlägen, aber der Chaosfaktor wurde bei Euro 96 ein ganzes Stück gebändigt.

Natürlich dürfen Sie die EM-Endrunde nachspielen; authentische
Schiedsrichter, Stadien und Spielernamen inklusive. Alle 16
Nationalteams sind nahezu perfekt repräsentiert; nur kleine Bugs
(Deutschland mit Herrlich, ohne Bierhoff) trüben das Bild. Vor
dem Match können Sie die Formation und Aufstellung ändern.
Beim Turnier lässt sich die Torschützenliste studieren und der
Spielstand speichern. Freundschaftsspiele mit beliebigen Paar-
ungen sind erlaubter; allerdings ist auch hier die Team-Aus-

HEINRICH LENHARDT

Da gönnt sich Gremlin die offizielle Euro-Lizenz, hat aber anscheinend weder Zeit noch Lust, ein neues Spiel zu programmieren. Einen Teil der Vorurteile kann man zum Glück auf die Tribüne schicken, denn die Spielbarkeit wurde merklich verbessert. Gegen FIFA 96 würde ich Euro 96 nicht gerade eintauschen wollen, aber immerhin erinnert das Geschehen auf dem grünen Rasen jetzt ansatzweise an Fußball. Ins Hinterteil beißen dürfen sich primär diejenigen, welche vor gerade mal einem halben Jahr viel Geld für das unausgereifte Actual/ran Soccer verballhet haben.

Das überdurchschnittliche, aber nicht brillante Fußballspiel wird durch den EM-Modus leicht aufgewertet. Auch wenn die Einheits-Polygonkicker alle wie frisch geklont übers Grün sprinten, sorgt die Namensnennung von »Klinsmann«, »Sammer« & Co. durchaus für ein paar Extratropfen Adrenalin.

Zum Thema »Spieler-Statistiken« ist den Programmieren nicht viel mehr eingefallen als eine Torschützenliste. Auch die Beschränkung auf 16 Nationalmannschaften (selbst bei Freundschaftsspielen) gehört in die Abteilung »verschenkt«. Wer bis zum nächsten »FIFA« nicht warten kann und unbedingt sein offizielles EM-Spiel haben will: meinetwegen – das Ballgamehouse ist ganz erträglich.

TEL 06192-929240, ab 15.07. 069-332353
Mo.-Fr. 09.30-19.00 Uhr T-Online *soco#

Dungeons der etwas anderen Art:

Dungeon Keeper* DV 79,90 Diablo* DV 79,90
Dungeon Keeper mit Diablo für 154,90!!!

11th Hour	DA 84,90	Star Trek - A Final Unity	DV 69,90
3d Lemmings	DA 69,90	Star Trek - Deep Space 9	DA 59,90
3d Pinball	DV 69,90	Star Trek - Klingons	DA 69,90
Ases Of The Deep	DA 69,90	Star Trek - Klingons	DV 84,90
Akerite	DV 69,90	Storm*	DV 84,90
Apache Longbow	DA 49,90	Syndicate Wars*	DV 79,90
ATF - Adv. Technical Fig.	DA 84,90	Terminator Future Shock	DV 69,90
Bad Mojo	DV 79,90	Terra Nova*	DV 69,90
Baphomets Fluch*	DV 74,90	TFX Eurofighter 2000	DV 79,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV 59,90	Thief	DV 74,90
Blissus	DV 54,90	This Means War	DV 69,90
Braindead 13	DV 69,90	Thosinden	DA 69,90
Caesar 2	DV 74,90	Til	DV 49,90
Chronicle Of The Sword	DV 74,90	Torncat Alley	DV 49,90
Chronomaster	DA 69,90	Top Gun - Fire At Will	DV 74,90
Civnet	DV 59,90	Torin's Passage	DV 84,90
Comix Zone	DV 49,90	Track Attack	DV 79,90
Conqueror A.D.	DV 79,90	Trivial Pursuit	DV 69,90
Conquest Of New World	DV 79,90	Ueda Champions League	DA 54,90
Conquest Of New World	EV 109,90	Vollgas	DV 49,90
Crusader - No Remorse	DV 79,90	Warcraft 2	DV 74,90
Cyberia	DV 69,90	Willi Lembs F-Manager	DV 54,90
Daggerfall*	DV 79,90	Wing Commander 4	DV 84,90
Das Dschungelbuch	DV 44,90	Wipe Out	DA 79,90
DA 69,90	DA 69,90	Wildchute 2	EV 89,90
Death Gate*	DA 74,90	Worms inkl. Data	DV 84,90
Deathkeep	US 99,90	Worms Reinforcement	DV 34,90
Descent 2	DA 79,90	Zork Nemesis*	DV 79,90

TOPS!

Civilization 2 74,90
C & C inkl. Data 94,90
C & C 2 - Red Alert* 84,90
Die Fugger 2 74,90
Die Siedler 2 69,90
Euro 96-DV* 69,90
Formula One GP2 89,90
Virtua Fighter* 69,90
Warcraft 2 Inkl. Data 94,90
"Z" 69,90

LOW BUDGET!

7th Guest 14,90
Aloha In The Dark 1 24,90
Beneath A Steel Sky 14,90
Biotope 29,90
Blackhawk 14,90
Caesar 1 24,90
Crashout Shock 24,90
Dawn Patrol 24,90
Descent Encounter* 24,90
Die Siedler 1 29,90
Dreamweb 24,90
Dune 2 29,90
F-19 Stealth Fighter* 24,90
File Server Classic 24,90
Goblins 1-2 24,90
Goblins 3 24,90
Indiana Jones 4 24,90
Indy Car 24,90
Kings Quest 6 24,90
Kings Quest 7 24,90
Kyandia 24,90
Lands Of Lore 24,90
Little Big Adv. Classic 24,90
Lost In Time 24,90
Magic Carpet Plus 24,90
Mantic Rites 24,90
Martini Racing 24,90
Master Of Magic 24,90
Nascar Racing 24,90
NHL 95 Classic 24,90
Rebel Assault 1 24,90
Return To Zork 24,90
Sam & Max 24,90
Shadow Of The Comet 24,90
Simon City Enchard 24,90
The Sorcerer 1 24,90
Star Trek - The Anniversary 24,90
Star Trek-Judge: Rites 24,90
Streetfighter* 24,90
Tix 24,90
Theme Park Classic 24,90
Ultima 7 Comp 24,90
U.S. Navy Fighters 24,90
Warcraft 1 24,90
Wing Commander 3 24,90

Destruction Derby	DA 89,90	7th Guest	DA 14,90
Discworld	DV 69,90	Aloha In The Dark 1	DA 24,90
Duke Nukem 3D	DA 74,90	Beneath A Steel Sky	DA 14,90
Earthworm Jim 2-Skyforce*	DV 79,90	Biotope	DV 29,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV 64,90	Blackhawk	DV 14,90
Earthworm Jim Win95	DV 74,90	Caesar 1	DA 24,90
Eco: The Dolphin	DA 49,90	Crashout Shock	DV 24,90
Elisabeth I.	DV 74,90	Dawn Patrol	DA 24,90
F1 Manager 96	DV 69,90	Descent Encounter*	DV 24,90
Fantasy General*	DV 69,90	Die Siedler 1	DV 29,90
Fifa Soccer 96	DA 79,90	Dreamweb	DV 24,90
Gabriel Knight 2	DV 49,90	Dune 2	DV 29,90
Gearheads*	DV 49,90	F-19 Stealth Fighter*	EV 24,90
Grand Prix Manager	DV 49,90	File Server Classic	DV 24,90
Hexen Mission	DV 29,90	Goblins 1-2	DV 24,90
Hexen inkl. Mission*	DV 74,90	Goblins 3	DV 24,90
Indy Car 2	DV 69,90	Indiana Jones 4	DV 24,90
Kingdom O Magic	DV 49,90	Indy Car	DA 24,90
König Der Löwen	DV 69,90	Kings Quest 6	DV 24,90
Last Eden	DV 39,90	Kings Quest 7	DV 24,90
Master Carpet 2	DV 79,90	Kyandia	DV 24,90
Master Of Orion 2*	DV 74,90	Lands Of Lore	DV 24,90
Mechw. inkl. Data	DA 74,90	Little Big Adv. Classic	DV 24,90
Mechwarrior 2 Data	DA 74,90	Lost In Time	DV 24,90
Mission Critical	DV 54,90	Magic Carpet Plus	DV 24,90
Monopoly	DV 79,90	Mantic Rites	DV 24,90
Nba Live 96	DV 79,90	Martini Racing	DV 24,90
Need For Speed	DA 69,90	Master Of Magic	DV 34,90
Olympic Games	DV 69,90	Nascar Racing	DV 24,90
Olympic Soccer	DV 49,90	NHL 95 Classic	DV 24,90
Panzer General 2	DV 79,90	Rebel Assault 1	DA 24,90
Pfaff - Das Maya Abenteuer	DV 79,90	Return To Zork	DV 24,90
Pole Position	DA 74,90	Sam & Max	DV 24,90
Pool Champion	DV 49,90	Shadow Of The Comet	DV 24,90
Pro Pinball - The Web	DV 69,90	Simon City Enchard	DV 24,90
Ran Soccer	DV 69,90	The Sorcerer 1	DV 24,90
Ran Trainer 2	DV 69,90	Star Trek - The Anniversary	DV 24,90
Rebel Assault 2	DV 69,90	Star Trek-Judge: Rites	DV 24,90
Riddle Of Master Lu	DV 69,90	Streetfighter*	EV 24,90
Ripper	DV 39,90	Tix	DV 24,90
Schwarze Auge 3*	DV 69,90	Theme Park Classic	DV 24,90
Shanara	DV 74,90	Ultima 7 Comp	DA 24,90
Shellsong	DV 79,90	U.S. Navy Fighters	DV 24,90
Shivers	DV 69,90	Warcraft 1	DA 24,90
Silent Hunter	DA 79,90	Wing Commander 3	DV 34,90
Silent Thunder-Win95	DA 79,90		
Sim Town	DV 69,90		

Ab 15.07. ein Gamestore in Frankfurt/Main:
Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.-FFM Höchst

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !! DV=DV, Version DA=DA, Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, NN DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Unterhalb eines Pentium/90 sollten Sie sich aus Tempogründen mit der niedrigen Auflösung begnügen. Die Spielbarkeit leidet nicht unter der 320-mal-200-Pixelig-keit.

wahl auf die 16 EM-Endrunden-Teilnehmer beschränkt.

Dank sichtbarer Schußlinie hat der Torwart reelle Chancen, einen Elfmeter abzuwehren.

Euro 96 unterstützt die 3D-Blaster-Karte. Doch auch auf einem gehobenen Pentium-System ohne diesen Zusatz ist die SVGA-Grafik erfreulich flott. Verwegene Netzwerk-Freaks können bis zu 20 Spieler verbinden. Und das heiße Vorhaben »Sprachausgabe« wird bei Euro 96 solide gemeistert. Bei der Installation dürfen Sie sogar wählen, ob die Kommentare von einem deutschen Reporter, einem Schweizer Kollegen oder gar Österreichs Törhüter Otto Konrad gesprochen werden. (hl)



Ganz nah dran: In der Wiederholung zoomen Sie nach Betrieben übers Spiel-feld.

EURO 96

Hersteller:	Gremtin	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einzel bis Zwei (Modem); bis Zwanzig (Netzwerk)		

Präsentation: Durchschnitt	Spieldiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Gut
Ausstattung: Schlecht	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: *** JDRG: ** HOKIRA: ** MICHAEL: **

HEINRICH LENHARDT: ★★★★★

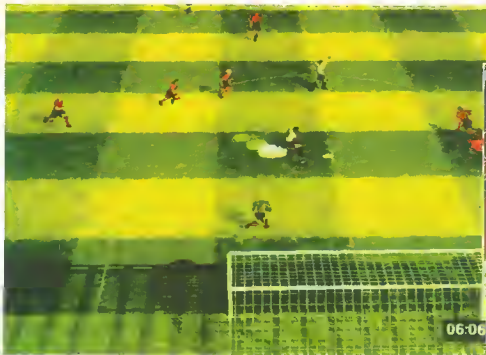
ONSIDE

Hinter dem Fußballdebüt von Telstar steckt quasi die aufgemotzte Neuauflage von »Striker«. Das Resultat: ein kurzweiliger Actionkick mit Manager-Beilage, neuer Steuerung und Super-VGA-Grafik.

Alle gucken auf die großen Namen: Gremlin hat sein EM-Fußballspiel gerade draußen und U.S. Gold ballert demnächst mit dem offiziellen Olympia-Kick nach. Mittendrin bittet »Onside« bescheiden um Aufmerksamkeit. Das Spiel sieht aus wie eine Fortentwicklung des guten alten »Striker«: perspektivische Grafik, schneller Ablauf, unkomplizierte Actionsteuerung. Neu und sinnvoll sind Super-VGA-Unterstützung, einstellbares Spieltempo und Fummelfreiheit an der Betrachterkamera. Drehen, zoomen, rotieren – schon wird das Geschehen aus der neuen Wunschperspektive gezeigt.



Ein Hallenkick mit niedriger Auflösung. Bei 320 mal 200 Bildpunkten kommt auch ein kleiner 486er nicht ins Schwitzen.



Die weiße Staubwolke an des Stürmers Hacken verrät, daß der Bursche gerade im Turbo-Modus lossprintet. Die steifhüftige Frankfurter Abwehr kommt (wieder mal) zu spät.

Im Gegensatz zu Euro 96 ist die Steuerung schnell gelernt. Ein Feuerknopf motiviert Ihren Spieler zum energischen Schnellschritt. Der andere Button bewirkt bei kurzem Antippen einen Schuß; bei längerem Drücken taucht plötzlich ein Pfeilchen an des Kickers Stellen auf. Jetzt sind Sie nämlich im Paßmodus und können mit dem Steuerkreuz wählen, welcher mitlaufende Kollege den Ball bekommen soll. Die Präzision ist hoch; wenn nicht gerade ein Gegner genau in der Flugbahn steht, kommt so ein Pfeil-Zuspiel immer an. Amüsante Späßchen wie das Ausspielen des Torwerts mit einem Last-Minute-Querpaß führen zu höchst befriedigenden Treffern. Außerdem läßt sich der Ball listig tupfen und ein Paar gegnerischer Waden mit einer Grätsche malträtieren. Der Schiedsrichter pfeift nicht schlecht, schreckt

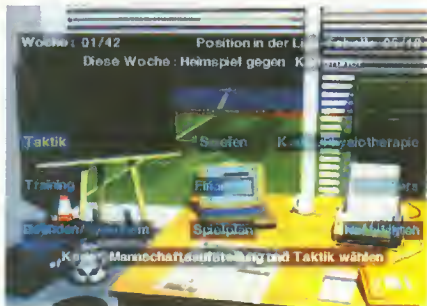
HEINRICH LENHARDT



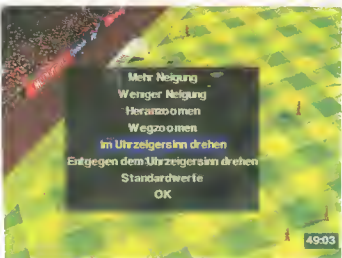
Nach dem soliden, aber wenig aufregenden Striker '95 hat sich das Programmerteam wohl verduinnisiert und ist bei Telstar wieder aufgetaucht. Hinter Onside steckt jedenfalls eine gute Weiterentwicklung dieses Fußballspiels. Mit der einfachen, piffigen Steuerung ist schneller Kickerspaß garantiert. Die neue SVGA-Auflösung sieht nicht nur hübsch aus, sondern sorgt auch für mehr Übersicht auf dem Platz. Wer ohne Pentium sein Dasein fristet, und deshalb besser bei 320 mal 200 verweilt, muß nicht darben. Schließlich kann man Zoom-Faktor und Kamerawinkel jetzt frei bestimmen. In niedriger Auflösung kommt allemal ein ebenso flotter wie übersichtlicher Kick zusammen, wengleich die pixeligen Akteure dann ab einer gewissen Distanz an sportelnde Marienkäfer erinnern.

Die gefälligen Liga- und Manager-Komponenten tun der Motivation gut, doch für richtige Dauerspannung fehlt die große Herausforderung. Zum einen sind die Computerteams selbst auf »hard« etwas leicht zu schlagen. Zum anderen wirkt sich der Austausch von Personal kaum aufs Spielgefühl aus. Eine Tragödie sind diese Handicaps aber nicht, denn der Basis-Spielspaß stimmt.

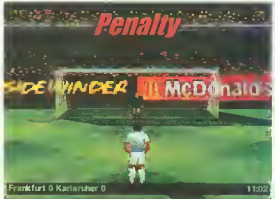
Wer es eh' nicht mit hyper-komplexen Steuerungen hat und sich an dynamischen Spielzügen in Sensible-Tradition erfreut, wird zufrieden sein. Die Mischung aus leichter Management-Kost und kompetenter Fußballaction haben die Programmierer gut hinkombiniert. Mir hat Onside jedenfalls mehr Spaß gemacht als Euro 96.



Der Manager-Programmteil ist kein Komplexitätswunder, aber eine unkomplizierte Bereicherung der Fußball-Action.



Das Spielfeld lässt sich aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten. Die optionale Super-VGA-Auflösung sorgt für gute Übersicht.



Auch die Computerteams gehen energisch in die Zweikämpfe, was Ihnen zu so mancher Elfmeterchance verhilft.

vor Elfern kaum zurück und zeigt auch mal seine rote Lieblingskarte, wenn arglistig von hinten gefoult wird. Neben dem obligatorischen Ligamodus gibt es eine erweiterte Manager-Sektion: Ändern Sie die Aufstellung, kaufen Sie fleißig neue Spieler.

SPIELER ZU VERKAUFEN

Position des Spielers	Belohnung
Untere Priorität	Keine
Maximale Priorität	+2.001.000
Timi Vercak 85	+1.998.000
Toni Muphar	verfügen
Jens Schwing 88	+1.574.000
St Pauli	Sturm
Dirk Heper 57	+1.415.000
S. Leichter	Torhüter
11 21 21	Vormann Klau

Der Transfermarkt strotzt nicht gerade vor Sonderangeboten.

Hersteller: Telstar

Betriebssystem: MS-DOS

Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC)

Hardware: 1 2 3 4 5

Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt

Ausstattung: Gut

Spieltiefe: Gut

Komfort: Durchschnitt

Multiplayer: Durchschnitt

Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÜRGE: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★★★



Hit Machine!

Top Sound für Ihre Spiele, MIDI Musik mit Profieffekten – mit ENSONIQ klingt Ihr PC immer hitverdächtig!

Die Soundscape Elite „besticht durch ihren Klang“, die Instrumentalklänge sind „brillant und druckvoll“ und ihre Effekte „erreichen Studioniveau“.

(Zitate aus KEYS 6/96)

Warum also mit weniger zufrieden sein?

PEACOCK

LEISURES.OFT

MACROIRON

DARIUS

1&1

Bitte schicken Sie mir Infos über die ENSONIQ Soundscape Wavetable Soundkarten

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Generalvertrieb:
Soundware Audio Team GmbH
Paul-Ehrlich-Str. 2B • 30
D-63322 Rödermark

PLO88G



HALL

Auch in diesem Monat reißt der Strom an preisgünstigen Klassikern nicht ab – Strategen, Weltraumflieger und Rennfahrer kommen bei den außergewöhnlich guten Spielen voll auf ihre Kosten.

Man glaubt es kaum: Gerade mal eineinhalb Jahre ist der Weltraumknüller »Wing Commander 3« erst alt, und schon ist er, wie alle anderen hier vorgestellten Spiele, für weniger als 50 Mark zu bekommen. Das wilde Stock-Car-Rennen »NASCAR Racing« ist auch ein echter Klassiker, ebenso wie der Strategiehammer »Battle Isle 2«, der damals wie heute Maßstäbe setzt.

Wing Commander, die dritte

Fast jeder PC-Besitzer hat schon einmal von »Wing Commander« gehört. Die dritte Ausgabe des »guten Menschen kämpfen im Weltall gegen böse Katzenwesen«-Epos sorgte im vergangenen Jahr für Furore. Zum ersten Mal waren zwischen den Flugmissionen aufwendige Videos zu sehen, in denen mehr oder weniger bekannte Schauspieler wie Mark Hamill oder Malcom McDowell mit von der Partie waren. Der Plot ist eher konventionell: Als wackerer Colonel Blair fliegen Sie mit einem Wingman an Ihrer Seite Einsätze im Krieg gegen die Kilrathi, ein böses, katzenähnliches Volk, das der Menschheit an den Kragen will. Das Spektrum Ihrer Missionen reicht von einfachen Patrouilleflügen über Geleitschutz für Transporter bis hin zu Angriffen auf Großraumschiffe. Im Laufe des Spiels entwickelt sich auf dem Raumschiffträger, von dem aus Sie ins All starten, eine Rahmenhandlung, in die Sie an markanten Punkten aktiv eingreifen können. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden (und die Flugmissionen absolvieren!), ändert sich diese Handlung zu Gunsten oder zum Verderben der Menschheit. Technisch präsentiert sich Wing Commander 3 vom Fein-

Nicht nur qualitativ gute Videos ...



... sondern auch hervorragende Fluggrafiken können bei Wing Commander 3 begeistern.

sten: Schnelle VGA- und SVGA-Grafik machen zusammen mit einer hervorragenden Geräusch- und Musikkulisse das Spiel zu einem besonderen Erlebnis.

Auch die Hardwareanforderungen sind beeindruckend. Wir empfehlen zum kraftvollen Durchstarten mindestens einen Pentium/90, sonst kann gerade die SVGA-Grafik ins Ruckeln kommen. 16 MByte RAM sind auch nicht verkehrt, dann vermindern sich die Ladezeiten zwischen den Missionen etwas. Obendrein beschleunigt ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk den Ladevorgang um einiges.

Tage des Donners

Es muß nicht immer Formel Eins sein – »NASCAR Racing« entführt Sie auf eine in den USA sehr populäre Stock-Car-Rennstrecke. Die Fahrer sitzen in wuchtigen Autos, die man vom Erscheinungsbild am ehesten mit einem gepanzerten und frisierten Auto der S-Klasse vergleichen kann, wenngleich auf den Rennstrecken auch kleinere Wagen ihre Runden drehen. Die neun verschiedenen, recht kurzen Strecken sind so konstruiert, daß die Flitzer stellenweise hanebüchene Geschwindigkeiten erreichen. Die Kurven sind ähnlich wie in einem Fahrradstadion schräg angestellt und eine Betonwand verhindert, daß Ihr Wagen aus der Kurve segelt. Am interessantesten sind aber die Kontakte mit anderen Autos – bricht Ihr Fahrzeug bei hohen Geschwindigkeiten aus, kann es zu Kollisionen kommen. Durch die gute Panzerung steckt das Vehikel jedoch einiges weg. Vor dem eigentlichen Wettrennen, das Sie über alle Kurse führt, empfiehlt es sich, einige Trai-

ROLAND AUSTINAT



Selbst nach gut eineinhalb Jahren gehören Grafik und Atmosphäre von Wing Commander 3 zum besten, was man bisher auf PCs gesehen hat. Die Handlung fesselt einen nicht zuletzt aufgrund der sehr guten Videos an den Bildschirm. Die deutsche Synchronisation ist hervorragend und übertrifft die des vierten Teils deutlich.

Verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß auch Neulinge im Wing-Commander-Universum nicht nach den ersten fehlgeschlagenen Missionen den Joystick in die Ecke peffern. Die heftigen Hardwareanforderungen sind durch den Zahn der Zeit ein bißchen abgeschwächt worden, denn ein Pentium-Rechner gehört heute schon zur Einstiegsklasse. Wenn Sie aus diesem Grund vor einem Jahr noch einen Bogen um das Programm gemacht haben oder generell ein Fan von gut gemachten, unkomplizierten Weltraum-Epen sind, heißt es in jedem Fall: zugreifen.

OF FAME

ROLAND AUSTINAT



Auf sie mit Gebrüll – wenn Sie schon nicht mehr Erster werden können, fangen Sie einfach eine Massenkarambolage an. Auch wenn hier, anders als beim Kollegen »Destruction Derby«, das Zusammenstoßen mit anderen Autos nicht der Hauptsinn des Spiels ist, so kommen die zahlreichen Zuschauer oft gerade wegen der halsbrecherischen Karambolagen ins Stadion.

Die Computergegner steuern ihre Wagen pflig, mit einem Kollegen kann per (Null-)Modem gemeinsam gefahren werden. Verschiedene Kameraperspektiven sorgen für Abwechslung. Hat man sich erst einmal warmgefahren, macht NASCAR Racing eine Menge Spaß. Die schönsten Kollisionen können obendrein aufgezeichnet und stolz vor den Freunden abgespielt werden. Neben den Qualitäten des Spiels weiß auch die »White Label«-Verpackung zu gefallen. Hier gibt es neben einer netten Schachtel auch eine Anleitung in Handbuch-Form.

ningsrunden zu drehen, um so das eigene Fahrzeug und die Rennstrecken besser kennenzulernen. Ist Ihr fahrbarer Untersatz im Rennen allzusehr beschädigt, hilft ein Boxenstop. Alternativ dazu schalten Sie einfach den Realismus-Grad etwas herunter.

Das Spiel wurde von den Veteranen der Firma Papyrus programmiert, die sich schon mit »Indy Car Racing« einen guten Namen machen konnten. So suchen Grafik und Sound noch heute ihresgleichen. Die Hardwareanforderungen sind nicht ganz ohne: Wenn Sie nur einen DX2/66 besitzen, sollten Sie auf ein paar Details verzichten, um noch einigermaßen flüssig um die Kurven und in die Gegner zu schlittern. An die SVGA-Auflösung denken Sie besser gar nicht, es sei denn, Sie sind ein Freund von Diashows. Richtig Spaß macht das Rennen auf einem Pentium, für den auch die hochauflösende Darstellung kein Problem mehr ist.



Mit Vollgas in die Kurve – die schönsten Manöver können bei NASCAR Racing aufgenommen werden.



Battle Isle 2 samt Scenery-CD bietet 50 detaillierte Truppentypen.

Reif für die Insel ...

Blue Byte hat den zweiten Teil seiner erfolgreichen Strategie-Serie neu aufgelegt. »Battle Isle 2« revolutionierte 1994 die Hexfeldtaktik, indem es komplexe Regeln mit kniffligen Missionen kombinierte, die eine lange Kampagne mit Hintergrundgeschichte bildeten. Die Karten und Einheiten sahen abwechslungsreich aus, zu jedem Truppentyp gab es eine schicke Render-Außenansicht, und die Kämpfe wurden auf Wunsch in actiongeladenen 3D-Animationen ausgetragen. Profis verzichteten auf diesen Schnickschnack, freuten sich aber umso mehr über spielerische Details wie Wettervorhersagen, Munitionsverbrauch und Erfahrungstufen.

Trotz der im Vergleich zum ersten Teil gestiegenen Komplexität war die Bedienung nach wie vor sehr einfach gehalten – auch Einsteiger fanden sich schnell zurecht. Diese Vorzüge gelten noch heute, manchem gefällt Teil 2 sogar besser als das vor einiger Zeit erschienene »Battle Isle 3«. Enthalten sind die CD-Version des Originals sowie die (netzwerktaugliche) Erweiterungs-CD »Das Erbe des Titans« mit einigen neuen Missionen und sechs zusätzlichen Truppentypen. Die Anleitung findet man in Textform auf CD-ROM.

(ra/la)

NASCAR RACING

- Hersteller: Virgin
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Englisch
- Getestet in: 12/94

WING COMMANDER 3

- Hersteller: Origin
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Englisch
- Getestet in: 2/95

BATTLE ISLE 2

- Hersteller: Blue Byte
- Hardware: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch
- Getestet in: Battle Isle 2 4/94
B12 Scenery CD 9/94

JÖRG LANGER



Außer der »Panzer General«-Serie gibt es nach wie vor auf Hexfeldbasis nichts, das Battle Isle 2 das Wasser reichen könnte. Einige Detail-Unstimmigkeiten (Kosten von Reparaturen gegen Neukauf) sind zwar festzustellen, außerdem geraten die späteren Missionen extrem langwierig. Doch Präsentation und Spielwitz sind heute noch voll in Ordnung. Taktikfans müssen dieses Programm in ihrer Sammlung haben!

DER virtuelle FIRMENBESUCH

S pitzenspiele allein sind nicht alles – einen nicht unerheblichen Einfluß auf den Erfolg eines Programmes hat auch der Support für den Käufer. Wenn das neueste Spiel nicht auf Anhieb läuft oder mittendrin ein Fehler auftritt, ist oft guter Rat teuer. Auch über Neuerscheinungen möchten viele Spielefans gerne auf dem laufenden gehalten werden. Dies alles bieten die »Top 5« der Spielefirmen mehr oder weniger vollständig auch auf ihren Seiten im World Wide Web. Wir wollten es wissen: Lohnt es sich, durch die Seiten zu stöbern?

Monat für Monat wählen PC-Player-Leser die fünf besten Spielefirmen. Fast alle weisen vollmundig auf eigene Seiten im Internet hin. Lohnt sich ein Besuch, oder steckt hinter diesen Adressen lediglich verkappte Werbung?

dem Server beispielsweise nicht mehr zu geben. Im »Tech Support online« lagern Antworten auf häufig gestellte Hard- und Softwarefragen zu einigen Spielen. Allerdings ist es ratsamer, direkt auf den Seiten der Firmen nachzuschauen, weil die Liste nicht sehr umfassend ist. Etwas spärliche Infos auch bei Bullfrog: ein paar meh-

rere MByte große Werbe-Videos, Demos der etwas angegrauten Spiele »Magic Carpet« und »Hi Octane«. Aktueller sind ein Demo des in dieser Ausgabe getesteten »Shockwave« und Screenshots von »Dungeon Keepers«.



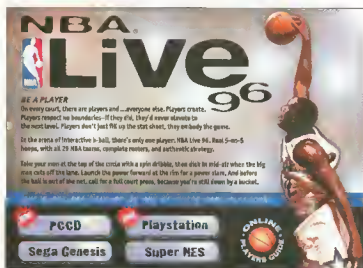
Von der EA-Leitseite gelangen Sie zu den einzelnen Firmen.

Electronic Arts

Der Spiele-Oldie ist in der Leserhitparade mit seinen verschiedenen Labels gleich mehrfach vertreten. Electronic Arts präsentiert neben Origin, Bullfrog oder EA Sports auch eigene Werke wie »The Need for Speed« sowie Vertriebspartner wie NovaLogic oder Pop Rocket auf seinen Seiten (<http://www.ea.com>). Die zahlreich vorhandenen und oft nicht gerade kleinen Grafiken werden erstaunlich schnell übertragen. Wenn Sie nur über eine sehr langsame Leitung mit dem Internet verbunden sind, werden Sie sich über die optionalen Textseiten freuen. Allerdings wird auf diesen nicht so viel geboten wie auf den grafischen Kollegen. Die EA-Hauptseite versucht, die einzelnen Firmen zusammen zu präsentieren. Dabei geht leider manchmal ein Sprung ins Leere – die Seite vom Vertriebspartner Creative Wonders scheint es auf

EA Sports

Die Sektion von EA Sports sieht toll aus, der Info-Gehalt ist etwas verhaltener. Ein Highlight sind sogenannte Players Guides, die Strategien und Tips für aktuelle Spiele geben. So lernt man zum Beispiel bei »NBA '96«, wie man erfolgreich den Ball behält. Natürlich gibt es auch Informationen zu aktuellen EA-Sports-Produkten. Auch hier geht es schon mal ins Nirvana: Klicken Sie beispielsweise auf »Weitere Infos zu Madden '96«, meldet der EA-Server, daß die Seite nicht existiert. Schade. Die übrigen Bereiche sind nur für amerikanische Sport-Fans: Hier können Kappen und T-Shirts mit dem EA-Sports-Logo gekauft sowie Infos über ein alljährlich stattfindendes Turnier der besten NFL-Spieler abgerufen werden. Eine nette Sache sind Message-Bereiche, in denen hilfesuchende mit anderen Spielern oder den Entwicklern von EA Sports in Verbindung treten können – sonst sucht man Spielhilfen vergeblich.



Ob der Player's Guide für »NBA '96« aus Ihnen einen zweiten »Air« Jordan macht?

Origin

Eine Überraschung erwartet den Web-Reisenden bei Origin: Ein Menü bittet um die Wahl zwischen den deutschen und den englischen Seiten. Auf beiden finden sich die gleichen Inhalte wieder, allerdings ist die englische Version grafisch deutlich schöner gestaltet. Es wurden auch nicht alle Texte übersetzt – viele Links in der deutschen Sektion führen Sie zurück auf die englischen Bereiche. Die Inhalte können sich wirklich sehen lassen: Massenweise Informationen über alte und neue Spiele, Patches oder Tips und Tricks warten darauf, angeschaut zu werden. Problem: Ob die Patches auch mit deutschen Versionen laufen, muß ausprobiert oder mit einer E-Mail an Origin erfragt werden. Auch hier gibt es schon Screenshots von unveröffentlichten Spielen wie

Interessant: Skizzen zum »W

»Crusader: No Regret«. Nett: die Abteilung

»Fun Stuff«. Hier finden Sie neben einer »wandlosen Kunstgalerie« auch »Oma Garriotti's Küche«, in der Spiele vor sich hin köcheln, die von Origin-Mitarbeitern zu Test- und Lernzwecken programmiert worden sind. Einige dieser Versuche können gratis heruntergeladen werden. Ein Nachrichtenbereich läßt Sie auch hier mit anderen Spielern kommunizieren, eine Chat-Zone für Live-Diskussionen wird gerade überarbeitet und soll im Herbst zur Verfügung stehen.



Interessant: Skizzen zum »Wing Commander IV«-Film

PRODUCT SUPPORT

Having a problem with your Origin game? Well, you have come to the right spot. This area contains patches and help files as well as an E-Mail link to a Product Support Technician at Origin Systems.

- AN-648 LONGROW
- CRUSADER: NO REMORSE
- CYBERMAGE
- WING COMMANDER SERIES
- ULTIMA SERIES
- OTHER TITLES



So übersichtlich wie das Hilfsmenü ist auch der Rest des Origin-Servers.

LucasArts

LucasAr's Heimatbasis im WWW (<http://www.lucasarts.com>) präsentiert als Hauptmenü eine gut gemachte Grafik. Problem Nummer eins: Es gibt keine entsprechenden Textmenüs. Probierübertragungsgeschwindigkeit ist nicht in Konkurrenz mit den Konkurrenzprodukten: Pressemitteilungen, Demos, Screenshots, in dem US-ansässige Spieler allerdings Lucas-Spiele kaufen können. »The Postille, die über die eigenen Produktfirmen vorstellt oder zukünftige Produkte

blem Nummer zwei: Die Übertragungsgeschwindigkeit ist nicht immer so flink wie bei den Konkurrenten.

Ansonsten gewohnte Kost: Pressemitteilungen, Demos, Screenshots, einen »Company Store«, in dem US-ansässige Spieler allerlei Tand rund um die einzelnen Lucas-Spiele kaufen können. »The Adventurer« ist eine Hauspostille, die über die eigenen Produkte informiert, Mitglieder der Firma vorstellt oder zukünftige Pro-

fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0300

PC-Spiele-Kauf ist Vertrauenssache, deswegen

Playcom

zuverlässig, schnell, kompetent.

Internet-Email:
info@playcom.de

Warum sich mit weniger zufriedengeben?

CD-Rom Spiele

Z	D	DV	F
2	11th Hour (epd.)	DV	79
	11th Hour (epd.)	DV	80
	11th Hour (epd.)	DV	81
	11th Hour (epd.)	DV	82
	11th Hour (epd.)	DV	83
	11th Hour (epd.)	DV	84
	11th Hour (epd.)	DV	85
	11th Hour (epd.)	DV	86
	11th Hour (epd.)	DV	87
	11th Hour (epd.)	DV	88
	11th Hour (epd.)	DV	89
	11th Hour (epd.)	DV	90
	11th Hour (epd.)	DV	91
	11th Hour (epd.)	DV	92
	11th Hour (epd.)	DV	93
	11th Hour (epd.)	DV	94
	11th Hour (epd.)	DV	95
	11th Hour (epd.)	DV	96
	11th Hour (epd.)	DV	97
	11th Hour (epd.)	DV	98
	11th Hour (epd.)	DV	99
	11th Hour (epd.)	DV	100

Ladenverkauf KEIN Versand

Preise variieren
Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/47 70 21 22

TOP SPIEL DES MONATS



<p>Silent Thunder</p> <p>Close the Gaps 2</p>	<p>DA 7</p> <p>DM 6</p>
--	-------------------------

Simon & Schuster	DV	7
Simon 1.5M Wetzel	DV	7
Simon 4000 & (Win)	DV	7
Speed Race	DV	7
Starburst 2000	DV	7
Star Trek Deep Space	DA	6
Star Trek - Klingon	GA	7
Stonewall pg 1d.	DV	7
Storm	DV	7
U 12 Flanker	DV	7
Super Streetfighter	DV	7
Sundance News	DV	7
The Dig	DV	7
The Ride & Race	DV	7
This movie War	DV	7
Tommy (WinSt)	DA	7
Washed Metal(Wetzel)	DV	7
Urban Runner	DV	7
Urban	DV	7
War College	DV	7
Warrior & C	DV	7
Wachmanner Im Schu	DV	6
Wachmanner Dark Crus	DA	6
Waterworld Strategy	DA	6
Wing Conn Armada win	DA	6
Worm out	DA	6
Worms	DA	6
Wraith and Vamp	DA	6

CD-Rom Sonderangebote

Survivor's Conquer Date	DV	29
Structure Shock	DV	19
Dybert 1	DV	39
Descent 2 Mission B	DA	35
Descent 1 & Levels	DV	39
Super Nihilum 30 Level	DA	19
Jurassic 3 Classic	DV	19
Little Big Adventure	DV	34
Magic Carpet Plus CI	DV	34
Magic Carpet 2	DV	44
Primal Rage	DA	24
Snider Classic	DV	29
System Shock Classic	DV	20
Theme Park	DV	29
US Navy Fighters CI	DV	29
Warrior 2 2-Player CO	DV	24
Weapons Reinforcements	DA	32

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 6 ÖS

• **Stützversand:** Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt
• **Vorbestellung möglich**

• **Fördern Sie unsere kostenlose Gesamtkartei an:**
• **Wir liefern auch SNE-S, Genshio, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiel-
versandkosten per Post DM 7,- OS 00,- zzgl. Nachnahme**
45 DM 250 - OS 2000 - Versandkosten frei

Vertrieb für Österreich: P.O. GAMEBUSTERS, Gaswerksgasse 3 A 5020 Salzburg, Tel. 0662/42 80 40

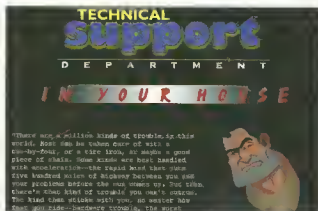
Verständnis für Deutschland! Fa Playcom Leibnuzstr. 20 D-80336 München,
Weststrassen per UPS auf Anfrage Lieferung ins Ausland nur gegen
Vorkasse zzgl. DM 16,- Versandkosten
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht.
Schnellster Gewerbescheck als erforderlich
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erreichen der Auflage

[illegible]



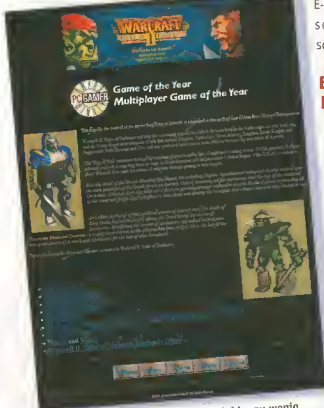
Ganz im Zeichen von Star Wars steht die LucasArts-Homepage.

Würden Sie diesen Herrn an Ihren PC lassen?



jekte präsentiert. Die besten Artikel daraus finden Sie auch auf den Lucas-Seiten. Für problemgeplagte Spieler gibt es mehrere Seiten mit Hardware-Hilfen, die Antworten auf Standardfragen und Patches bieten. Ob diese auch mit deutschen Versionen laufen, steht leider nicht dabei. Bei harten Fällen hilft ein alter Bekannter: Biker Ben aus »Full Throttle«. Teilen Sie ihm Ihre Systemkonfiguration und Ihr Problem mit, und warten Sie ab, ob er Ihren Rechner mit einem sanften Fußkick ins Jenseits schickt

oder vielleicht doch eine E-Mail mit einem passenden Lösungsvorschlag schreibt.



Blizzard: grafisch tolle Seiten, aber leider zu wenig Informationen.

Blizzard Entertainment

Die rein englischsprachigen Seiten von Blizzard (<http://www.blizzard.com>) werden gerade umgestellt. Ähnlich wie bei LucasArts navigiert man auch hier nur über Grafiken durch die einzelnen Seiten. Im Moment werden Infos zu bisher erschienenen Spielen angeboten, im einzelnen »Warcraft I &

II«, Das kurz vor der Fertigstellung stehende »Diablo« ist ebenfalls mit ein paar Screenshots vertreten. Die einzelnen Seiten sind ansprechend gestaltet und das Verhältnis zwischen Grafik und Text durchaus ausgewogen. Das allgemeine Informationsangebot ist relativ dürftig, wenn man vom Online-Support per E-Mail und einigen sparsam gesäten Links (zu Microsofts WinG und Win32S sowie dem »Play-by-Internet«-Programm Kati) einmal absieht. Allerdings sind Cheats, Patches, Demos und Screenshots der hauseigenen Produkte ebenso verfügbar wie ein Archiv von Pressemitteilungen.

Westwood Studios

Mit dem Trendsetter »Command & Conquer« hat sich Westwood (<http://www.westwood.com>) nach oben in die Charts geschossen. Ganz im Zeichen des Nachfolgers »Command & Conquer: Red Alert« präsentieren sich auch die englischsprachigen WWW-Seiten der Firma, die wöchentlich aktualisiert werden. Neben den



Der Countdown läuft: Noch 116 Tage bis zum »Roten Alarm«.

üblichen Informationen zu bereits erschienenen Spielen und ein paar Previews und Demos bietet Westwood einen gut aufgebauten Index mit Suchfunktion, einige witzige Links auf spielebezogene und eher abdrehte Seiten wie »Dave Letterman's Late Night Show«. Einzigartig ist eine sehr nette Besonderheit, nämlich der Westwood-Chat. Dieser nutzt einen Server im IRC (Internet Relay Chat) und einen einfachen bedienbaren, grafischen Client für Windows. Für dessen Einsatz muß man einen (ausgeübten) Fragebogen ausfüllen und einen Spitznamen wählen. Ein Zugangsparol wird dann innerhalb weniger Minuten per E-Mail übermittelt.

Nach dem Download des Clients (ca. 400 KByte) und dem Anmelden am Chat-Server steht der Online-Konferenz mit anderen Besuchern nichts mehr im Wege. Da der Chat jedoch nicht überwach wird, stolpert man leicht über verbale Ausrutscher und Anzeigen, beispielsweise für Telefonsex. Wenn man jedoch seinen eigenen Gesprächsbereich (Channel) eröffnet, kann man in diesem auch für Ordnung sorgen, indem man lästige Störenfriede einfach hinauswirft. (ra/af)

Bestellmöglichkeiten

- ① 0831/511 67-0
 ② Telefax 0831 / 511 67-1
 ③ Computerverse 100106.3111
 ④ T-Online/Btx: ★Game#
 ⑤ M Game It! - 874888 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version inkl. Elservise
 (bei sonstiger Angabe nach der Währung und einschließlich d. d. Importeurs und
 des deutschen Postzuschlags, ab dem bis zu einem bestimmten Grad einwärtig ist
 der nach dem in der Werbung genannte Hersteller verteilten Versionen, sondern
 die von den Vertriebspartnern selbständig beschafften Versionen, die auf
 dem deutschen Markt unter dem Namen "Game It!" vertrieben werden.)

Bei Nichtanfrage beziehen wir DM 20,- als Schadensersatz

Ankündigungen bitte mit uns vorher abstimmen

Nachnahmeversand DM 3,50 - 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei

Vorkasse / Scheck / Banküberweisung DM 6,00, ab DM 250,- frei

Preisliste Stand 14.6.95 * = nach nicht verfügbar am 14.6.95

N - Neu im Programm P = Preissenkung H = Hit, Superhit

Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch

Versandkosten wie Deutschland

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.

PREISKNALLER CD CD ROM

Wie schaffte man's... acht!	19,95 H	1943 Pearl Goid*	34,95 H
Die Kunst des Schachspiels	19,95 H	30 Lemmings	29,95 H
Advanced Football Fighter	19,95 H	31 Hammer	29,95 H
Amateur Football	19,95 H	32 Hammer	29,95 H
Amateur Football 2	19,95 H	33 Hammer	29,95 H
Amateur Football 3	19,95 H	34 Hammer	29,95 H
Amateur Football 4	19,95 H	35 Hammer	29,95 H
Amateur Football 5	19,95 H	36 Hammer	29,95 H
Amateur Football 6	19,95 H	37 Hammer	29,95 H
Amateur Football 7	19,95 H	38 Hammer	29,95 H
Amateur Football 8	19,95 H	39 Hammer	29,95 H
Amateur Football 9	19,95 H	40 Hammer	29,95 H
Amateur Football 10	19,95 H	41 Hammer	29,95 H
Amateur Football 11	19,95 H	42 Hammer	29,95 H
Amateur Football 12	19,95 H	43 Hammer	29,95 H
Amateur Football 13	19,95 H	44 Hammer	29,95 H
Amateur Football 14	19,95 H	45 Hammer	29,95 H
Amateur Football 15	19,95 H	46 Hammer	29,95 H
Amateur Football 16	19,95 H	47 Hammer	29,95 H
Amateur Football 17	19,95 H	48 Hammer	29,95 H
Amateur Football 18	19,95 H	49 Hammer	29,95 H
Amateur Football 19	19,95 H	50 Hammer	29,95 H
Amateur Football 20	19,95 H	51 Hammer	29,95 H
Amateur Football 21	19,95 H	52 Hammer	29,95 H
Amateur Football 22	19,95 H	53 Hammer	29,95 H
Amateur Football 23	19,95 H	54 Hammer	29,95 H
Amateur Football 24	19,95 H	55 Hammer	29,95 H
Amateur Football 25	19,95 H	56 Hammer	29,95 H
Amateur Football 26	19,95 H	57 Hammer	29,95 H
Amateur Football 27	19,95 H	58 Hammer	29,95 H
Amateur Football 28	19,95 H	59 Hammer	29,95 H
Amateur Football 29	19,95 H	60 Hammer	29,95 H
Amateur Football 30	19,95 H	61 Hammer	29,95 H
Amateur Football 31	19,95 H	62 Hammer	29,95 H
Amateur Football 32	19,95 H	63 Hammer	29,95 H
Amateur Football 33	19,95 H	64 Hammer	29,95 H
Amateur Football 34	19,95 H	65 Hammer	29,95 H
Amateur Football 35	19,95 H	66 Hammer	29,95 H
Amateur Football 36	19,95 H	67 Hammer	29,95 H
Amateur Football 37	19,95 H	68 Hammer	29,95 H
Amateur Football 38	19,95 H	69 Hammer	29,95 H
Amateur Football 39	19,95 H	70 Hammer	29,95 H
Amateur Football 40	19,95 H	71 Hammer	29,95 H
Amateur Football 41	19,95 H	72 Hammer	29,95 H
Amateur Football 42	19,95 H	73 Hammer	29,95 H
Amateur Football 43	19,95 H	74 Hammer	29,95 H
Amateur Football 44	19,95 H	75 Hammer	29,95 H
Amateur Football 45	19,95 H	76 Hammer	29,95 H
Amateur Football 46	19,95 H	77 Hammer	29,95 H
Amateur Football 47	19,95 H	78 Hammer	29,95 H
Amateur Football 48	19,95 H	79 Hammer	29,95 H
Amateur Football 49	19,95 H	80 Hammer	29,95 H
Amateur Football 50	19,95 H	81 Hammer	29,95 H
Amateur Football 51	19,95 H	82 Hammer	29,95 H
Amateur Football 52	19,95 H	83 Hammer	29,95 H
Amateur Football 53	19,95 H	84 Hammer	29,95 H
Amateur Football 54	19,95 H	85 Hammer	29,95 H
Amateur Football 55	19,95 H	86 Hammer	29,95 H
Amateur Football 56	19,95 H	87 Hammer	29,95 H
Amateur Football 57	19,95 H	88 Hammer	29,95 H
Amateur Football 58	19,95 H	89 Hammer	29,95 H
Amateur Football 59	19,95 H	90 Hammer	29,95 H
Amateur Football 60	19,95 H	91 Hammer	29,95 H
Amateur Football 61	19,95 H	92 Hammer	29,95 H
Amateur Football 62	19,95 H	93 Hammer	29,95 H
Amateur Football 63	19,95 H	94 Hammer	29,95 H
Amateur Football 64	19,95 H	95 Hammer	29,95 H
Amateur Football 65	19,95 H	96 Hammer	29,95 H
Amateur Football 66	19,95 H	97 Hammer	29,95 H
Amateur Football 67	19,95 H	98 Hammer	29,95 H
Amateur Football 68	19,95 H	99 Hammer	29,95 H
Amateur Football 69	19,95 H	100 Hammer	29,95 H

Preisaktion!

Civilisation 2000 69,95

Comm. & Conq. 74,95

Jagged Alliance 29,95

US Navy Fighter 29,95

Wing Commander 3 29,95

Down Patrol 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Die Puma & Delta Data 29,95

Game It!

Spiel des Monats

July

Olympic Games 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Game It! 64,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Cyberia 2	69,95
Das schwarze Auge 3*	39,95
Die Siedler 2	69,95
Elisabeth 1	79,95
F1 Manager 96	69,95
Martini Racing*	24,95
Master of Orion 2*	79,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data	24,95
Wing Commander 4	89,95

Star Trek Multimedia

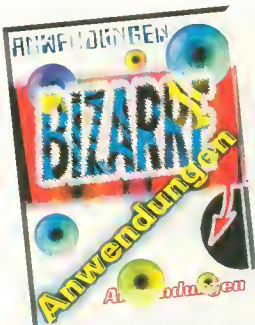
Star Trek 2	24,95	Auf dem 10. nach Australien...	64,95 H
Star Trek 3	24,95	Star Trek 3: The Search for Spock	64,95 H
Star Trek 4	24,95	Star Trek 4: The Voyage Home	64,95 H
Star Trek 5	24,95	Star Trek 5: The Final Frontier	64,95 H
Star Trek 6	24,95	Star Trek 6: The Undiscovered Country	64,95 H
Star Trek 7	24,95	Star Trek 7: The Klingon Bloodline	64,95 H
Star Trek 8	24,95	Star Trek 8: The Motion Picture	64,95 H
Star Trek 9	24,95	Star Trek 9: The Negotiations with the Romulans	64,95 H
Star Trek 10	24,95	Star Trek 10: The Mirror Universe	64,95 H
Star Trek 11	24,95	Star Trek 11: The Klingon Bloodline	64,95 H
Star Trek 12	24,95	Star Trek 12: The Motion Picture	64,95 H
Star Trek 13	24,95	Star Trek 13: The Negotiations with the Romulans	64,95 H
Star Trek 14	24,95	Star Trek 14: The Mirror Universe	64,95 H
Star Trek 15	24,95	Star Trek 15: The Klingon Bloodline	64,95 H
Star Trek 16	24,95	Star Trek 16: The Motion Picture	64,95 H
Star Trek 17	24,95	Star Trek 17: The Negotiations with the Romulans	64,95 H
Star Trek 18	24,95	Star Trek 18: The Mirror Universe	64,95 H
Star Trek 19	24,95	Star Trek 19: The Klingon Bloodline	64,95 H
Star Trek 20	24,95	Star Trek 20: The Motion Picture	64,95 H

Golf

Benford's Golf	34,95	Auf dem 10. nach Australien...	64,95 H
Benford's Golf 2	34,95	Star Trek 3: The Search for Spock	64,95 H
Benford's Golf 3	34,95	Star Trek 4: The Voyage Home	64,95 H
Benford's Golf 4	34,95	Star Trek 5: The Final Frontier	64,95 H
Benford's Golf 5	34,95	Star Trek 6: The Undiscovered Country	64,95 H
Benford's Golf 6	34,95	Star Trek 7: The Klingon Bloodline	64,95 H
Benford's Golf 7	34,95	Star Trek 8: The Motion Picture	64,95 H
Benford's Golf 8	34,95	Star Trek 9: The Negotiations with the Romulans	64,95 H
Benford's Golf 9	34,95	Star Trek 10: The Mirror Universe	64,95 H
Benford's Golf 10	34,95	Star Trek 11: The Klingon Bloodline	64,95 H
Benford's Golf 11	34,95	Star Trek 12: The Motion Picture	64,95 H
Benford's Golf 12	34,95	Star Trek 13: The Negotiations with the Romulans	64,95 H
Benford's Golf 13	34,95	Star Trek 14: The Mirror Universe	64,95 H
Benford's Golf 14	34,95	Star Trek 15: The Klingon Bloodline	64,95 H
Benford's Golf 15	34,95	Star Trek 16: The Motion Picture	64,95 H
Benford's Golf 16	34,95	Star Trek 17: The Negotiations with the Romulans	64,95 H
Benford's Golf 17	34,95	Star Trek 18: The Mirror Universe	64,95 H
Benford's Golf 18	34,95	Star Trek 19: The Klingon Bloodline	64,95 H
Benford's Golf 19	34,95	Star Trek 20: The Motion Picture	64,95 H

Flugsimulatoren

Flugsimulator 1	69,95	Auf dem 10. nach Australien...	64,95 H
Flugsimulator 2	69,95	Star Trek 3: The Search for Spock	64,95 H
Flugsimulator 3	69,95	Star Trek 4: The Voyage Home	64,95 H
Flugsimulator 4	69,95	Star Trek 5: The Final Frontier	64,95 H
Flugsimulator 5	69,95	Star Trek 6: The Undiscovered Country	64,95 H
Flugsimulator 6	69,95	Star Trek 7: The Klingon Bloodline	64,95 H
Flugsimulator 7	69,95	Star Trek 8: The Motion Picture	64,95 H
Flugsimulator 8	69,95	Star Trek 9: The Negotiations with the Romulans	64,95 H



PSI MAL DAUMEN

PC Player erweitert Horizonte: Ein CD-ROM führt an die »Grenzen des

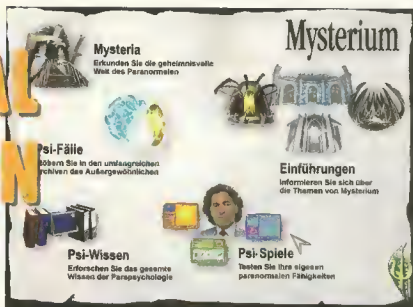
Bewusstseins«, wo wir am Computer herausfinden, ob parapsychologische Talente in uns schlummern. Ein Fall für Akte B wie »Bizarre Anwendungen«.

Anwender von PCs sind besonders empfänglich für den Glauben an übersinnliche Mächte. Egal, wann man sich endlich zum Kauf einer neuen Festplatte überwindet – einen Monat später erscheint das größere und billigere Nachfolgemodell. Zufall? Je mehr Spaß ein Spiel macht, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß ein Totalabsturz die Lösung des letzten Levels verhindert. Schicksal?

»Eine Reise an die Grenzen des Bewusstseins« erlebt man nicht nur mit einer Puppe Jägermeister auf Eis, sondern auch bei der jüngsten Offenbarung von Ullstein Soft Media. »Mysterium« ist die ultimative Multimedia-Datenbank rund um Löffelbieger, Parapsychologen und andere Erscheinungen. Die Einführung verspricht gar »Begegnungen mit engelsgleichen Wesen und Verstorbenen« (... und damit ist keine Betriebsversammlung zu personellen Veränderungen im Management gemeint).

Rund 600 Artikel zu parapsychologischen Fällen sind dokumentiert. Tonkostproben der »Stimmen aus dem Reich der Toten« klingen eher wie der vergibliche Besuch, beim Autoradio einen Kurzwellen-Sender vernünftig zu empfangen. Doch die 32 Videoclip-Dokumentationen guckt man sich in Erwartung eines gepflegten kalten Schauers an heißen Sommertagen gerne einmal an.

Wahre Brillanz in Tüten liefert der PSI-Test. Ein gewisser Dr. Gruber (dessen größte Leistung darin besteht, daß er bei seinem



Mit dem Spiel Myster wird verwandt noch verschwärt: Mysterium offeriert den aktuellen Stand der PSI-Forschung auf CD-ROM.

Vortrag kein einziges Mal unkontrolliert loskichert) erläutert mit dem Phlegma eines Kaninchenzüchtereinkassenswirts drei Erkennungsspiele. Die Basismasche: Sie müssen durch intensive Konzentration erraten, welches von fünf Symbolen der Zufallsgenerator des Computers ausgewählt hat. Versanden Ihre Erkennungsbemühungen in den Niederungen statistischer Gewöhnlichkeit, hat Gruber die Erklärung parat: Wer skeptisch ist und nicht an seine PSI-Fähigkeiten glaubt, werde natürlich bei einem solchen Test scheitern.

Irgendwo zwischen der »Präkognition bei Mäusen« und dem Typen, der in einer Vision Jesus aus einem UFD klettern sah, hakte es bei mir aus. Mysterium nimmt sich viel zu ernst. Die meisten Berichte sind unglaubwürdiger als eine durchschnittliche »Akte X«-Folge. Als Realsatire-Musterbeispiel ist diese CD durchaus einer näheren Betrachtung würdig. Einen überaus indischen Zauber hinzulegen, bedarf aber einer Überwindung, welche die Grenzen meines PSI-untauglichen Bewusstseins sprengt. (hl)



Dr. Gruber erläutert, wie Sie Ihr PSI-Potential testen können. Er ist der Autor von Büchern wie »Suche im Grenzenlosen« (... im übrigen KEINE Abhandlung über das Spielarchiv von PC Player).

MYSTERIUM

HERSTELLER:
Ullstein Soft Media

PREIS:
ca. 100 Mark

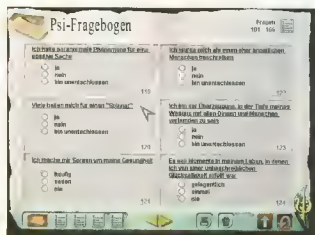
HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows 3.1 & 95, Super VGA (640 x 480), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Geschultes PSI-Talent führt zur Präkognition der Bundesliga-Ergebnisse.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Einige Bilddokumente sorgen für echte Heiterkeit.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Die Geister, die ich rief, quatschen mir die Ohren voll.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Wir wollen Geisterjäger »John Sinclair«!



Registrierte Kunden dürfen einen ellenlangen Fragebogen ausfüllen und einschieken. Die Auswertung des »Psi-Fragebogens« verlangt allerdings aufreichte Auskunft zu tiefschürfenden Aussagen wie »Viele halten mich für einen Spinner«.

Powerpack gratis!

Lernen Sie jetzt die neuen Seiten der DOS kennen: attraktiv, tiefergehend und interessant denn je. Mit DIP, dem neuen DOS Internet Programm: tagesaktuelle News, Aktionen, Download-Angebote und vieles mehr. Inklusive mc-Extra, das systemübergreifende, technisch orientierte Supplement nur für DOS-Abonnenten: Unix und andere Rechnerwelten, Netzwerktechnologien, Datenbanken, Java, Hot Java und, und...



dem neuen DOS Internet Programm: tagesaktuelle

News, Aktionen, Download-Angebote und vieles mehr. Inklusive mc-Extra, das systemübergreifende, technisch orientierte Supplement nur für DOS-Abonnenten: Unix und andere Rechnerwelten, Netzwerktechnologien, Datenbanken, Java, Hot Java und, und...

Dies gesamte Power-Pack für Sie jetzt gratis!



Widerrufsrecht: Sie können diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Ihnen dem Poststempel Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und senden an: DMV Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax 089/20 24 02 15.
Ja, bitte senden Sie mir eine Ausgabe der DOS inklusive dem mc Extra kostenlos zu. Sollte ich wider Erwarten nicht überzeugt sein, teile ich Ihnen das 10 Tage nach Erhalt des Grattscheites mit. Ansonsten senden Sie mir die DOS regelmäßig per Post frei Haus - mit ca. 8% Preisvorteil für nur DM 7,37*! Heft statt DM 8,- bei Einzelheftkauf (Jahresabopreis DM 88,50). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufrechte Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Ihnen dem Poststempel Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine

2. Unterschrift
CP 68



Die Muppets-Labors sind noch chaotischer als unser Hardware-Studio. Und wo trifft man sonst einen Koch, dessen wichtigstes Küchen-Utensil die Schrotflinte ist? Eine spielerische Würdigung der »Muppets-Show« entzückt die Fans von Kermit & Co.

Zu den großen Mißverständnissen im deutschen Kulturbetrieb gehört die abfällige Pauschal-Oeklaration von Zeichentrick- und Puppen-Produktionen als »Kinderkram«. Nicht nur die zynische Cartoon-Serie »The Simpsons« wurde bei uns gründlich mißverstanden: Als im Jahre 1976 die »Muppets-Show« erstmals über die Äther ging, war man schnell mit voreiligen Kindersendungs-Schubladern zur Hand. Doch in den fünf Jahren ihres Fernsehlebens verschafften sich die Mitglieder des Handpuppen-Ensembles Respekt bei Anhängern anarchischen Humors.

Das Muppet-Revival brummt derzeit auf vollen Touren. In den Staaten lief gerade die erste Staffel der neuen Fernsehshow »Muppets Tonight«. In den Kinos sorgten die respektlosen Plüschkameraden mit »Treasure Island« für volle Kassen. Fehlt zum Medienglück also nur noch das Muppet-CD-ROM. Im

Mittelpunkt des Geschehens stehen sieben Muppet-Spiele und jede Menge neues Videomaterial mit Kermit, Gonzo, Miss Piggy, Fozzie-Bär & Co.

Der rote Faden ist mit erfrischender Gründlichkeit an den Haaren herbeigezogen. Durch einen kleinen technischen Fehler in den Muppet-Labors haben sich die Bestandteile des CD-ROMs im Hardware-Dickicht des verblüfften Anwenders niedergelassen. Die kleinen Bit-Pakete blockieren den Datenhighway, als wären es Sonntags-Schnarcher auf dem linken Autobahnstreifen. Da hilft nur »wegspielen«: Klicken Sie einen Verstopfungs-Folder auf der Übersichtskarte »Bitmap« an, rauscht der Datenbus sogleich los. Am Ziel erwartet Sie eines von sieben Mini-Spielchen. Sobald es gelöst ist, wird ein weiterer Platinabschnitt freigegeben. Die einzelnen Puzzles kommen mehrmals mit verschiedenen Fragen oder Aufgaben vor. Das Programm merkt sich Ihren Zwischenstand, wenn Sie das Muppet-CD-ROM verlassen.

Was da an spielerischen Inhalten geboten wird, dürfte die PC-Benutzer dieser Welt in zwei Lager teilen: Für die einen ist es eine durchwachsene Minispiele-Sammlung, für die anderen die schönste Muppet-Reminiszenz der Welt. Um das Spaß-Potential der Denk- und Geschicklichkeitstests würdigen zu können, sollte man mit den Charakteren halbwegs vertraut sein.

Paradebeispiel »The Swedish Chef's Kitchens of Doom«: Fürs objektive Auge ist diese 3D-Einlage ein langsamer und ziemlich fader »Doom«-Verschnitt. Bei der Parodie auf das indizierte Actionspiel ist freilich der berühmte schwedische Koch unter-



Das Cockpit des »Data-Bus« dient als Hauptmenü. Hier ändern Sie den Schwierigkeitsgrad oder klicken auf die »Bitmap«, um einen anderen Schauplatz des Spielfelds anzusteuern.

HEINRICH LENHARDT

★★★★★

Die CD lebt vom typischen Muppets-Humor, der auch in den neu gedrehten Szenen prächtig rüberkommt. Die Spiele an sich sind auf Dauer doch ein wenig dürrig. Grafisch ist diese Produktion exquisit; die erweiterte Farbpalette der Windows-Darstellung in High- und True-Color wird weidlich ausgenutzt. Für Muppetisten mit guten Englischkenntnissen ein Mordsspaß, Joe Normalo kauft sich lieber ein »richtiges« Spiel.

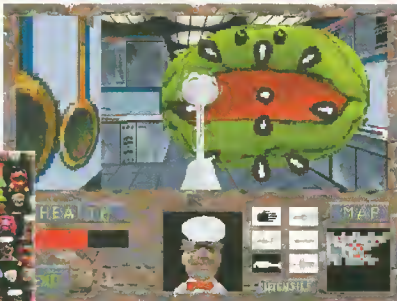
THE MUPPET CD-ROM

- ▶ **Herstellen:** Starwave
- ▶ **Betriebssystem:** Windows 95
- ▶ **Hardware:** 1 2 3 4 5
- ▶ **Sprache:** Englisch

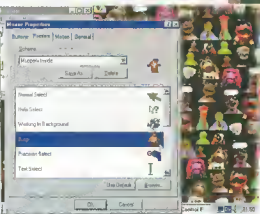
Fritz Egner's Pseudopro-mis können einpacken: Wenn die Muppets das Gameshow-Konzept von »XXO« veralbern, ist der Unterhaltungswert wesentlich höher.



Smöbredd, Smöbredd, ramtamtamtan: Der Muppets-Koch wird in dieser »Doom«-Parodie von widerspenstigen Zutaten gejagt.



Als Bonus gibt es die »Muppetizer«-Accessoires für Ihren Windows Desktop.



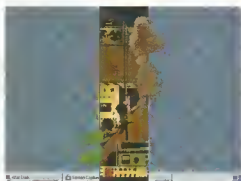
wegs. Getreu der Serientradition, daß die Zutaten sich heftigst seiner Zubereitungsbemühungen entziehen, benutzt der Chef hier Mixer, Schneebesen und Co. als »Waffen«.

Beim Auftritt des unter mangelnder Publikumsakzeptanz leidenden Bärenkomikers Fozzie wird gar »Missile Command« zitiert: Mit dem Fadenkreuz visieren Sie den Aufschlagpunkt von Abwehrraketen an, die Fozzie vor faulen Eiern und anderen Ungunstbezeugungen schützen sollen.

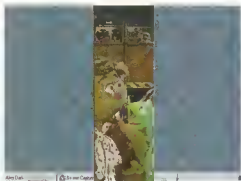
Genug der Action; die anderen Muppet-Spiele widmen sich der Denk- und Tütelkunst. In den Muppet-Labors müssen Sie vier Erinnerungsmomente aus dem spärlichen Gehirn des unglückseligen Assistenten Beaker sortieren. Stimmt die Reihenfolge, wird das Video gezeigt, aus dem die Schnapsschlüsse stammen. In der Loge warten die Grantler Statler und Waldorf, gegen deren ätzende Meckerereien jeder PC-Player-Verrückte ein sanftes Heidschibumbeidschi ist. Bei diesen »grumpy old men« müssen Sie ein vier mal vier Felder großes Puzzlebild zusammensetzen. Gonzo der Große möchte indes per Kanone auf ein Ziel gefeuert werden, während er Beethovens Fünfte mit der Mundharmonika spielt. Sie können Höhe und Winkel des Abschusses bestimmen; mit ein



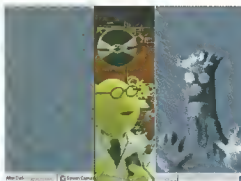
Bei »Beaker's Brain« müssen Sie die Bilder in die richtige Abfolge bringen. Zur Belohnung wird der komplette Videoclip abgespielt.



Der zwerchfellerschütternde Start: Nach einem »Systemfehler« bahnen sich Kermit und Fozzie ihren Weg auf den Windows-Desktop.



Die Lage ist kritisch. Programm-Häppchen mit den Muppets sind ins Schleudern geraten und »verstopfen« den Computer des arglosen Benutzers.



Selbst Dr. Honigtau-Bunsenbrenners Experiment mit Beaker kann den kleinen Hardware-Zwischenfall nicht beheben.



Da hilft nur eins: Ab in den Data-Bus und die Minispiele alle lösen, welche die Datenpfade auf der Platine verstopfen.

bißchen rumprobieren hat man auch diese Aufgabe gemeistert.

Wer heimlich SAT1 guckt, wird bei zwei Game-Show-Parodien von gewissen Wiedererkennungsmomenten heimgesucht. »Trivial but true« ist eine Variante von »XXO« - mit zwei Unterschieden: Kermit der Frosch moderiert ungezwungener als Fritz Egner und die neun Promi-Slots werden von Muppets eingenommen. Der Spielablauf ist simpel: Kermit liest eine Trivia-Frage vor. Einer der Promis wählt eine von drei Antwortmöglichkeiten - Sie müssen nur noch entscheiden, ob diese Wahl richtig oder falsch ist. »Scope that Song« ist hingegen eine Art Mischung aus »Glücksrad« und »Grand Prix d'Eurovision«. Miss Piggy dreht am Rad; die erzielte Zahl repräsentiert die Anzahl der Noten, die von einem Lied angespielt werden. Für die schräge Darbietung sorgen quäkende Knuffelwesen, denen der »Musiker« mit Hammerschlägen Jammerlaute in verschiedenen Tonhöhen entlockt.

Damit sowohl Kids als auch in Ehren ergraute Muppets-Huldiger würdig gefordert werden, dürfen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Zwischen den einzelnen Spielen gibt es immer wieder Video-Inserts mit altem und brandneuem Muppet-Material. Außerdem enthält die CD-ROM einen »Muppetizer« für Windows 95 - Motto: alles, was den Desktop Muppet-gerecht aufmöbelt. Hintergrundbilder, Mauszeiger und ein göttliches Sound-Schema machen jeden Fan glücklich.

(ht)

SCNELLGUCKER

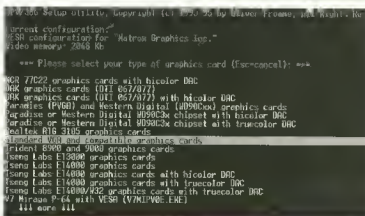
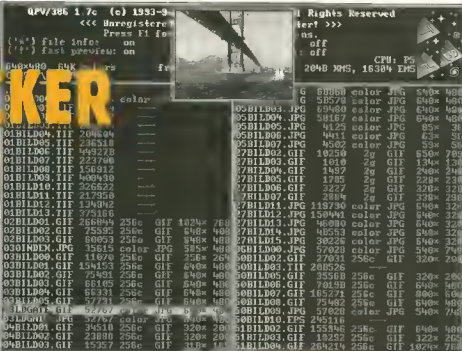
Der flotteste aller Bildbetrachter läuft unter MS-DDS und dank Vorschau-Funktion in Windowsseile durch große Bildersammlungen.

Es geschah bei PC Player: Von einem Spiel ließen sich nur Bildschirmansätze erstellen, indem mit dem Programm PCXDump (siehe PC Player 3/96) alle paar Sekunden automatisch eine Datei auf der Festplatte angelegt wurde. Nach einer solchen Sitzung lagen dann ein paar Dutzend Bilder auf der Platte, von denen aber nur eines genau die Szene enthält, die gerade gewünscht war. Was nun? Windows starten, mit Paint Shop Pro (Player 3/96) eine Voransicht aller Bilder erstellen? Viel schneller geht die Suche mit dem Sharewareprogramm »Quick Picture Viewer«, kurz QPV.

Das schon seit einigen Jahren unter dem Namen »QPEG« durch die Netzwerke geisternde Utility verfügt jetzt als »QPV 1.7c« über ein Installationsprogramm, das automatisch alle VESA-kompatiblen Grafikkarten einrichtet. Früher mußten umständlich Dateien kopiert oder von Hand angepaßt werden. Mit der neuen Installationsroutine endet der Komfort aber nicht: Was QPV über die Masse aller anderen Bildbetrachter heraushebt, ist die enorme Geschwindigkeit beim Betrachten von gepackten Dateien im Format GIF, JPG oder dem neuen PNG. Eine 640 mal 480 Punkte große JPG-Datei wird auf einem DX2/66-PC in unter drei Sekunden angezeigt.

Noch schneller arbeitet die Vorschau des Programms. Wenn durch die Liste der Dateien geblättert wird, zeigt QPV ständig eine verkleinerte Version des aktuellen Bildes in Graustufen an, was zur reinen Identifizierung der richtigen Grafik völlig ausreicht. In dieser Datenliste wird QPV dann zum kleinen Archivier. Umfangreiche Funktionen zum Kopieren, Verschieben und Löschen der Bilddateien stehen ähnlich wie bei Norton Commander oder dem Shareware-Programm DCC (PC Player 5/96) bereit.

Darüber hinaus eignet sich QPV auch zum Entrümpeln des Bilderverzeichnis: Auf Wunsch guckt das Programm beim Einlesen des Verzeichnisses kurz in jede Datei und zeigt dann an, ob es sich um ein lesbares Bild handelt. Auf die Angaben von QPV kann man sich dabei verlassen, denn auch Dateien die mit der falschen Namensweiterung (etwa GIF statt JPG) gespeichert wurden macht QPV aus. Bei den Dateiformaten gibt sich die Software recht anspruchsvoll: JPG-Dateien aus allen gängigen Pro-



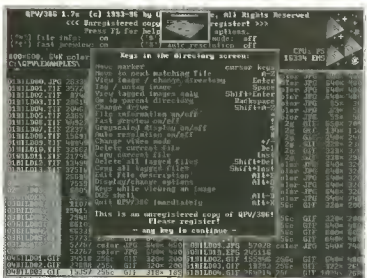
Eine spezielle Grafikkarte sollte nur gewählt werden, wenn QPV mit der Option »VESA (autodetect)« nicht läuft.

kein Problem für QPV: die gerade markierte JPG-Datei wurde fälschlicherweise als GIF gespeichert. Wie ebenfalls zu sehen, muß QPV bei TIFF-Bildern passen, dafür erscheint aber eine Vorschau der lesbaren Bilder auf Knopfdruck.

grammen lassen sich ohne weiteres einlesen. Wenn eine Datei nicht mit QPV arbeiten kann, stehen die Chancen recht gering, außer dem ursprünglichen Erzeuger noch irgend eine andere Software zu finden, die damit umgehen kann.

Einen kleinen Wermutstropfen enthält jedoch auch QPV: Das von Grafikprofis oft genutzte Format TIFF kann nicht verwendet werden. Dafür werden Bilder in den unterstützten Formaten wirklich zuverlässig gelesen: JPG, TGA, GIF, PCX, BMP, IFF/ILBM, PNM/PBM, PCD, PNG.

Da QPV obendrein auch in einer DDS-Box unter Windows bei Standardauflösungen wie 640 mal 480 Punkten einwandfrei arbeitet, ist es für das schnelle Ansehen von Dateien erste Wahl. Dank der eingesparten Zeit sind dafür 30 Mark Registrierungsgebühr nicht zuviel verlangt.



QPV arbeitet ohne Menüs, alle Befehle werden nach einem Druck auf F1 angezeigt.

Versand Service GmbH

Versand: Liegtnitz Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: 0 8142) 5 96 40 • Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9.00 - 18.00, FR. 9.00 - 17.00

Laden in KASSEL Laden in AUGSBURG
Fünfensterstraße 9 Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9.00 - 18.00 Uhr Sa. 9.00 - 12.00 Uhr

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 • Fax 0 27 63/20 31
Mo. - Fr. 9.00 - 17.00 Uhr
Umrrechnungsmodus: DM : 55 = DM x 8

PC/BM-Disketten

DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90
DEATH DRAGON KOMP. DEUTSCH 19.90

CD-ROM-GAMES

EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMP. DT 29.90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90

CD-RDM-GAMES

PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90

CD-ROM-GAMES

TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90

CD-RDM-GAMES

PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90

CD-ROM-GAMES

TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90

CD-RDM-GAMES

PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90

CD-ROM-GAMES

TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90

CD-RDM-GAMES

PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90

CD-ROM-GAMES

TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90

CD-RDM-GAMES

PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90

CD-ROM-GAMES

TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90

CD-RDM-GAMES

PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90

CD-ROM-GAMES

TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90
3 D ULTRA FINAL 1 MAUSMITTE 39.90

CD-RDM-GAMES

PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90
PC GAMES CHEAT 29.90

CD-ROM-GAMES

TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90
TAKER KOMP. DT 29.90

* = BEI DRUCKLEGEN NICHT NICHT LEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Preisnachtrag nur solange Vorrat reicht! - Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,90; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00. Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im inland versandt! (kostenlos!)

HANDLERANFRAGEN ERWUNGEN!



Intels Rennpferd Pentium bekommt eine Multimedia-Erweiterung namens MMX. Was Spiele davon haben? Bei richtiger Programmierung eine Menge.

Der Trend schlechthin im PC-Geschäft heißt »Consumer-Applikationen« oder zu deutsch: CD-ROMs, meist mit Spielen oder Multimedia-Anwendungen darauf. Und der Gegner im Wohnzimmer ist auch schon ausgemacht – es soll den Videospielkonsolen an den Kragen gehen. War ein PC bisher nur durch jährliche Upgrades mit neuer Hardware auch fit für Actionspiele, so soll sich das in Zukunft ändern. Das Ziel ist eine gemeinsame Plattform aus Hard- und Software, die für die meisten Neuerscheinungen geeignet ist. Der erste Schritt ist (samt kräftigen Anlaufschwierigkeiten) mit DirectX für Windows 95 schon getan (siehe Seite 116), die Spezialhardware in Form von 3D-Grafikkarten tröpfelt allmählich in die Läden. Und Prozessorprimus Intel? Der hat seinem Verkaufsschlager Pentium die »Multimedia Extension« (MMX) verordnet, die speziell die Bearbeitung von Grafik- und Sounddaten wesentlich schneller macht. Der Kern von MMX sind über 50 neue Befehle für den Pentium. Ein Mikroprozessor kennt nur einige bestimmte Kommandos, aus denen



Wie bei 3D-Grafikkarten profitieren vor allem actionlastige Spiele von MMX. Ubi Soft stellte auf der E3 auch eine Demo des Rennspiels POD in einer MMX-Variante vor.

Schon seit einem halben Jahr ist MMX serienreif, die neuen Chips arbeiten in Standard-PCs. Dennoch erscheinen sie erst Ende '96 – Marketingpolitik.



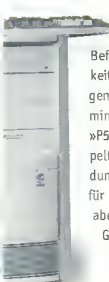
jedes Programm zusammengesetzt ist. Wofür sich ein Prozessor in der Praxis eignet, wird ganz wesentlich durch diesen »Befehlssatz« bestimmt: Wenn der Chip beispielsweise nur addieren, aber nicht direkt multiplizieren kann, muß er dieses Manko durch entsprechend viele Additionen wettmachen. In einer Registrierkasse könnte ein solcher Chip gute Dienste leisten, denn dort werden zum größten Teil einzelne, verschiedene Zahlen zusammengezählt. Bei einer Anwendung in der Lagerverwaltung, wo viele gleiche Preise mehrfach vorkommen, hätte ein solcher Chip aber das Nachsehen.

Pentium als Spieleprozessor

Genau so ist es auch bei Spiel-Computern: Eine Unzahl von Spezial-Chips tummelt sich in den Spielautomaten und Konsolen. Auch die Heimcomputer der 80er Jahre wie der Amiga eigneten sich nur deshalb so gut zum Spielen, weil dort viele Spezialisten am Werk waren, um den Hauptprozessor zu entlasten. Zum Spielen war der von IBM erfundene »Personal Computer« aber nie gedacht. Sein Intel-Prozessor sollte flott mit Zahlen umgehen und einen guten Kompromiß für alle Anwendungen darstellen. Daß dazu auch einmal fotorealistische Grafiken und Klänge in damals noch gar nicht gekannter CD-Qualität gehören würden, konnte freilich niemand ahnen.

So kommt es zu der paradoxen Situation, daß neben einem Pentium-Prozessor in manchen PCs eine Soundkarte mit einem »digitalen Signalprozessor« (DSP) steckt, der Audiodaten tatsächlich um ein Vielfaches schneller als der viel teurere Pentium behandeln kann. Ein Teil der MMX-Erweiterung verhilft dem Pentium dann auch zu Funktionen, die einem DSP ähneln. Bei der Auswahl der MMX-Befehle gibt Intel an, grafik- und soundintensive Programme aller Sparten (natürlich auch Spiele) untersucht zu haben. Das Ergebnis: Diese Software verwendet sehr ähnliche Berechnungen, die sich mit wenigen Spezialbefehlen schneller abwickeln lassen als mit dem Universalwerkzeug des bisherigen Intel-Befehlssatzes. Die neuen MMX-Funktionen stellen also lediglich eine Erweiterung dar. Was der Programmierer nun benutzt, bleibt ihm überlassen.

Jede neue Hardware verlangt nach neuen Programmen, und MMX macht hier keine Ausnahme. Damit die Turbo-Pentiums ihre Vor-



teile voll ausspielen können, müssen die Spiele daran angepaßt werden. Solange die neuen Befehle nicht verwendet werden, bleibt die Geschwindigkeit praktisch die alte. Ein MMX-Pentium funktioniert genau wie ein normaler Pentium, und arbeitet dabei sogar minimal schneller. Der noch unter dem Codenamen »P55C« firmierende, erste MMX-Chip bekam einen doppelt so großen internen Cache spendiert, der in Verbindung mit einigen anderen Optimierungen im Prozessor für mehr Tempo sorgt. So richtig Spaß macht der P55C aber wirklich erst mit speziellen MMX-Programmen. Eine Grafik kann dann beispielsweise fünfmal schneller über den Bildschirm geschoben werden als bei einem »alten« Pentium. Für PC-Hersteller und upgrade-willige Anwender ist ein MMX-Pentium nichts anderes als ein neuer Pentium-Chip: Der neue Prozessor paßt in jedes Pentium-Motherboard und benötigt auch kein neues BIOS. Alter Chip raus, neuer rein, und schon hat man MMX – aber erst, wenn Intel die Chips auch auf den Markt bringt.

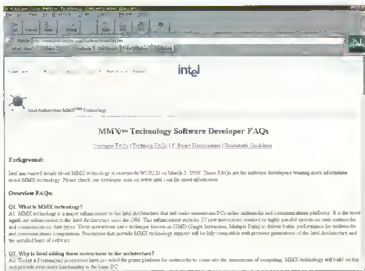
Nur wenig schneller mit alten Spielen

Die zögerlichen und halberzigen Anpassungen von Spielen an 3D-Grafikkarten (PC Player 7/96) zeigen, wie schwerfällig die Spiele-Branche auf neue Hardware reagiert. Deshalb gibt es von Intel zumindest für Windows 95 einen einfachen Weg, ein und dasselbe Programm sowohl auf Standard-Pentiums wie auch MMX-Maschinen flott zu bekommen. Der Prozessor teilt einem Programm auf Anfrage mit, daß MMX im Prozessor steckt. Danach können die Beschleunigungsfunktionen über drei Programm-bibliotheken (DLLs) verwendet werden. Für die Spiele-Hersteller ist damit die Anpassung ihrer Software viel einfacher, als wenn zwei Versionen erstellt werden müssen.

So zeigten sich auf der Messe E3 auch etliche Hersteller, darunter »GT Interactive«, »Microprose« und »UBI Soft« von MMX begeistert: Insgesamt durften sechs Spiele mit MMX-Routinen bewundert werden. Schon auf der CeBIT gab es erste Demos von »Cryo« und »Ocean« zu sehen, die klar machten: MMX zielt nicht nur auf Grafik- und Sound-Anwendungen unter Windows, sondern vor allem auf Spiele. Dennoch will der Chip-Gigant im Moment noch den Trubel um MMX unter Kontrolle halten, schließlich sollen die bisherigen Pentiums noch ein Weilchen verkauft werden. Da zudem die Chips ohne MMX noch mindestens bis Mitte 1997 im Programm bleiben und die MMX-Pentiums bis dahin immer etwas teurer verkauft werden, lohnt es sich nicht, die Anschaffung eines neuen PCs zu verschieben.

Warten lohnt sich nicht

Bis wirklich etliche Spiele MMX nutzen, geht mindestens ein Jahr ins Land. Die ersten Muster von 3D-Grafikkarten stehen nun schon seit einem Dreivierteljahr bei den Entwicklern, ohne daß jeder seine Software sofort angepaßt hätte. Zudem kommen die Pentium-Preise durch den soeben erschie-



Intel zeigt sich offen: Umfangreiche Informationen für Programmierer und Anwender sind zu MMX über das Internet zu erhalten.

nen 200-MHz-Chip ins Rutschen: Der Einstiegsprozessor mit 90 MHz ist unter 200 Mark zu haben, und der empfehlenswerte Mittelklassechip mit 133 MHz ist deutlich unter 500 Mark erhältlich.

Wer sich also bis Anfang nächsten Jahres noch einen neuen PC oder ein Upgrade zulegen möchte, kann sich ruhigen Gewissens für Geräte ohne MMX entscheiden – sollte der MMX-Pentium beim Händler freilich nur 50 Mark Aufpreis kosten, so ist er die zukunftsichere Wahl. Allerdings muß er dann mit ausreichend hohem Takt arbeiten, denn die Anforderungen von Spielen an die Hardware werden sich mit MMX nicht deutlich verringern. Was an Rechenzeit für Grafik und Sound eingespart wird, fließt sofort wieder in andere Teile wie die Gegnerintelligenz. Dennoch hat MMX beste Chancen, sich durchzusetzen, und das nicht nur, weil der Marktführer Intel dahinter steckt. Der Chip-



Microprose zeigte auf der E3 eine erste MMX-Version von »Falcon 4.0«. Gegenüber einem normalen Pentium war die Grafik hier etwa dreimal schneller.

IN ALLER KÜRZE

- ◆ MMX steht für einen erweiterten Pentium mit 50 zusätzlichen Befehlen.
- ◆ Die MMX-Prozessoren sollen ansonsten voll Pentium-kompatibel sein.
- ◆ MMX ist schon fertig, aber noch nicht zu kaufen.
- ◆ Erste MMX-PCs sollen erst gegen Ende des Jahres zu haben sein.
- ◆ Spiele-Entwickler erhalten Informationen auf Intels Web-Server www.intel.com.
- ◆ Auf der E3 wurden schon sechs Spiele gezeigt, die MMX-Erweiterungen nutzen.

Riese hat sich zwar die Ausführungsweise der MMX-Befehle in seinem Chip schützen lassen, der Befehlssatz selbst steht aber allen offen.

So hat inzwischen schon Cyrix als erster Konkurrent angekündigt, seine neuen Prozessoren auch schon Ende des Jahres mit MMX auszustatten. Intel wiederum will MMX auch in eine neue Variante des Pentium Pro packen, der damit vielleicht doch noch spieletauglich wird (PC Player 4/96), und auch zukünftige Intel-Chips werden von Haus aus mit MMX arbeiten. (nie)

DIREKTES TREIBERCHAOS

Keine Panik: DirectX Installieren

Spiele für Windows 95 enthalten das DirectX-Paket von Microsoft. Jedoch oft das falsche.

So langsam wird es ernst mit Spielen unter Windows 95: In den vergangenen Monaten erschienen etliche Titel, die nur unter Microsofts neuem Betriebssystem funktionieren.

Angefangen von »Mechwarrior 2« bis »Earthworm Jim« ist bald jedes Genre vertreten, so daß echte Spielefreaks nicht mehr um Windows 95 herumkommen. War Windows 3.x als Leistungsfresser für Spiele verschrien, so bietet Windows 95 für Spiele mit »DirectX« eine Erweiterung, die höhere Grafikleistung und verbesserte Kontrolle über die verschiedenen Komponenten eines PC-Systems verspricht.

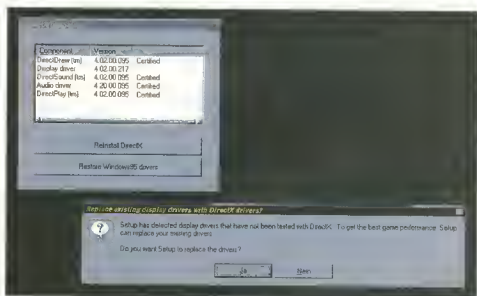
Was in der Theorie gut klingt, erweist sich in der Praxis als problematisch: »DirectX« wurde nicht rechtzeitig fertig, und befindet sich nicht auf der Windows-95-CD. Damit Sie trotzdem in den Genuß der Vorteile kommen, soll jedes Spiel für Windows 95 eine installationsfähige Version von DirectX enthalten. Auch auf der PC-Player-CD-ROM zu dieser Ausgabe ist DirectX im Verzeichnis \DEMOS\VIRTUAL\DIRECTX enthalten, denn die Demoversion von »Virtua Fighter« benötigt das Treiberpaket.

Hält sich der Spiele-Hersteller an die Vorgaben von Microsoft, so wird bei der Installation automatisch nach bereits installierten DirectX-Treibern gesucht und das Programm DXSETUP gestartet. Genau hier lauert die tückische Falle, die immer wieder zu Schwierigkeiten führt.

So kann es passieren, daß bereits alle Teile von DirectX installiert sind. Wenn der Grafiktreiber jedoch nicht als von Microsoft für DirectX-Anwendungen freigegeben (zertifiziert) gilt, will das Programm den Treiber überschreiben (siehe Bild). Und das, obwohl alles bestens läuft. Wegen Querelen mit Microsoft (siehe PC Player 7/96, Seite 156) ist die Zertifizierung der dringend

benötigten Treiber aber nicht jedem Hardware-Hersteller möglich. Die Folge sind die beschriebenen Warnmeldungen.

Die beiden Funktionen dieses Dialogfeldes sorgen für zusätzliche Verwirrung. Wenn Sie »Reinstall DirectX« wählen, installieren sich in der Tat die in diesem Spiel enthaltenen Treiber neu – mit einem gewaltigen Haken, dazu gleich mehr.



Klicken Sie statt dessen auf »Nein!« Andernfalls wird Ihr Grafiktreiber durch eine Standard-Version ersetzt, Spiele könnten dann sehr viel langsamer laufen.

Die zweite Möglichkeit, »Restore Windows95 drivers«, ersetzt nicht etwa alle Treiber für Grafik, Sound und Eingabegeräte durch die Standard-Versionen, sondern nur die Anteile, die DirectX auch verwendet.

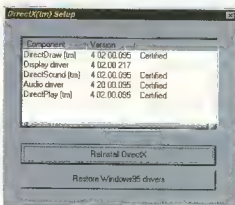
Grafiktreiber nicht ersetzen!

Wird die erste Option angeklickt, überträgt das Setup-Programm die DirectX-Treiber auf die Festplatte, und fragt dann höflich nach, ob die nicht zertifizierten Treiber ersetzt werden sollen: *Tun Sie es nicht!*

Was Sie danach auf der Festplatte hätten, wären die Treiber, die Microsoft für Ihre Hardware als geeignet erachtet. Das führt bei der Grafikkarte mitunter im Gegensatz zur Meldung des Programms zu geringerer Leistung und fehlenden Features, wie besonderen Auflösungen und schnellem Umschalten des Bildschirmmodus. Die Soundkarte kann völlig lahmgelegt werden.

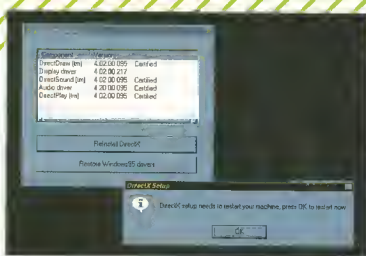
Nach der Installation möchte das Setup-Programm den Rechner neu starten und läßt Ihnen auch keine Wahl, es nicht zu tun. Wenn Sie dazu, etwa wegen noch offener Anwendungen, nicht bereit sind, hilft ein Klick auf »OK« bei gedrückter Umschaltta-
ste (Shift). Aktiv sind die neuen Treiber aber in jedem Fall erst nach einem Neustart des Systems.

Wenn dieses Fenster erscheint, und nicht alle Treiber als »Zertifiziert« gekennzeichnet sind, sollten Sie die Treiber in der Regel nicht neu installieren!



Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM inkl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Versandkosten Inland: CDs und Software Vorkasse 10,- DM; Nachnahme 15,- DM; ab 200,- DM Warenwert (Software lt.) frei!
Hardware- und Express-Sendungen nach Aufwand!

Hier gibt es eigentlich keine Wahl. Mit einem Klick auf »OK« bei gedrückter Umschalttaste läßt sich das Programm trotzdem ohne sofortigen Neustart beenden.



Zum Umgang mit dem Programm DXSETUP noch ein Tip: Es reagiert recht unangenehm auf noch laufende 32-Bit-Programme – beispielsweise einen der Bestandteile des Office-Paketes von Microsoft. Minutenlanges Warten auf die erste Meldung kann die Folge sein. Manchmal springt die Installationsroutine auch gar nicht an. Anders als bei anderen Setup-Programmen sollten hier wirklich alle Programme beendet werden. Dann darf der Rechner auch direkt neu gestartet werden.

Was soll der Unsinn?

Stellt sich freilich noch die Frage, was der ganze Trubel soll und warum wir ausdrücklich vor einer Re-Installation der Standard-Treiber warnen. Es liegt an der Funktionsweise von DirectX.

Wenn ein Spiel etwa per DirectX ein Raumschiff von links nach rechts über den Bildschirm bewegen möchte, meldet es das an die Treiber. Diese entscheiden, ob die Grafikkarte dafür eine schnelle Funktion in der Hardware enthält oder das Schiff auf herkömmliche und langsame Weise per Software bewegt werden muß. Fällt die Entscheidung zugunsten der Hardware, übernimmt die Grafikkarte in Verbindung mit ihrem Treiber die Arbeit – DirectX sitzt also zwischen dem normalen Windows-Grafiktreiber und den Programmen. Deshalb kann ein falsch konfigurierter DirectX-Treiber viel Unheil anrichten: Wenn er die Beschleunigungsfunktionen der Grafikkarte nicht kennt, wird alles per Software abgewickelt; also hängt die Geschwindigkeit allein vom Prozessor ab. Bei technisch wenig spektakulären Titeln wie Earthworm Jim ist das nicht tragisch. Bei einem Spiel mit viel 3D-Grafik, das auch ohne Hilfe der neuen 3D-Chips auskommen muß, geht die Performance hingegen gewaltig in die Knie. Deshalb gibt es für viele Grafikkarten, insbesondere die neuen 3D-Modelle, einen speziellen DirectX-Treiber.

Was aber tun, wenn Sie die DirectX-Treiber ohne eigenen Grafiktreiber installiert haben und ein Spiel trotzdem nicht richtig

läuft? Hier kann nur der Hersteller der Grafikkarte helfen, der hoffentlich schon einen mit DirectX getesteten Treiber bereitstellt. Vor einem Anruf bei der Hotline sollten Sie zunächst nachsehen, welche Treiber auf Ihrem Rechner installiert sind. Folgende Schritte sind dazu notwendig:

- 1.) Klicken Sie das Symbol »Arbeitsplatz« mit der rechten Maustaste an.
- 2.) Wählen Sie den Befehl »Eigenschaften«.
- 3.) Suchen Sie im erscheinenden Fenster das Register »Geräte-Manager« aus.
- 4.) Bewegen Sie die Maus erst auf das Pluszeichen neben dem Eintrag »Grafikkarten«, dann ein Doppelklick auf die Bezeichnung Ihrer Karte.
- 5.) Jetzt erscheinen die Eigenschaften der Karte. Wählen Sie das Register »Treiber« an.

Je nach Grafikkarte finden Sie eine stattliche Liste an Dateien mit Versions-Angaben auf dem Bildschirm. Der eigentliche Grafiktreiber trägt die Namensendung ».drv«. Wenn Sie diesen Eintrag anklicken, erhalten Sie auch die Versionsnummern, nach den Sie bei der Hotline gefragt werden.

Was, wenn es doch passiert?

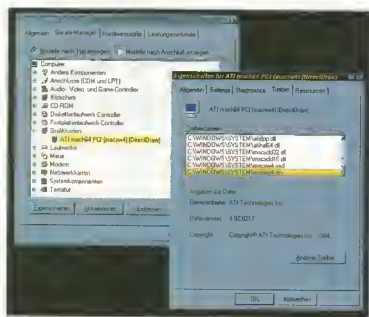
Sollten Sie versehentlich die Standard-Treiber mit DirectX installiert haben und die Spiele nun freudlos über den Bildschirm schleichen, gibt es nur die Radikalkur: Löschen Sie die DirectX-Treiber. Da sich das Paket (wie kaum anders zu erwarten) nicht Windows-95-konform deinstallieren läßt, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

DDRAW.DLL	DPSEIRAL.DLL
DDHELP.EXE	DPWSDCK.DLL
DDRAW16.DLL	DSOUND.DLL
DPLAY.DLL	DSOUND.VXD
DIRECTX.INF	
DPLAY.DLL	

Wenn Sie diese Dateien löschen, sind Sie eine falsche DirectX-Version wieder los. Auf Ihrem PC müssen nicht alle diese Treiber installiert sein, entfernen Sie in jedem Fall die vorhandenen dieser Liste.

- 1.) Beenden Sie Windows 95 wie gewohnt über »Start/Beenden«. Wählen Sie jedoch »Computer im MS-DOS-Modus starten«.
- 2.) Wechseln Sie ins System-Verzeichnis von Windows 95, meist C:\WINDOWS\SYSTEM.
- 3.) Löschen Sie mit dem Befehl DEL die Dateien der nebenstehenden Tabelle.
- 4.) Starten Sie Windows 95 mit Strg+Alt+Entf (Reset) neu.
- 5.) Installieren Sie den mit Ihrer Grafikkarte gelieferten Windows-95-Treiber.
- 6.) Wenn Sie keine DirectX-Treiber für Ihre Grafikkarte haben: Installieren Sie mit DXSETUP das DirectX-Paket, diesmal ohne den Grafiktreiber zu ersetzen.
- 7.) Wenn Sie DirectX-Treiber vom Hersteller der Grafikkarte besitzen: Installieren Sie diese, und schließen Sie ein von einem Spiel gestartetes Installations-Programm in Zukunft sofort.

Hoffentlich überdenkt Microsoft seine Strategie der Zertifizierung und macht eine mit dem DirectX3D komplettierte Version von DirectX allgemein zugänglich. Damit wäre die »heimliche« Installerei durch Spiele endlich überflüssig. (nie)



In diesem Fenster finden Sie Informationen über alle Dateien Ihres Grafiksystems – wichtig für Anrufe bei der Hotline!



**Programmier-
Unterstützung
sofort!**



**Franzis-Buch- &
Software-Verlag**
Postfach 11 49
85618 Feldkirchen

Franz's

VERSAND **MEDIA**
WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

Bestell-Telefon
Tel. (089) 98 29 02 76
Fax (089) 98 29 02 77

Ladengeschäft
Ismaninger Str. 136
81675 München

15min Hour	DV	CD	89.95	
3D Fiction	DV	CD	64.00	
Six Musketier	DV	CD	64.00	
After the Flood	DV	CD	64.00	
After Lushes	DV	CD	74.00	
The Cold Longbow	DV	CD	64.00	
Ancient Empires	DV	CD	26.95	
Anvil of Destiny	DV	CD	79.95	
ATF: Advanced Tactical Fighter	DV	CD	79.95	
Battle of Britain	DV	CD	79.95	
Birds	DV	CD	84.00	
Big Red Racing	DV	CD	79.95	
Blindfold	DV	CD	69.00	
Branded 13	DV	CD	60.00	
Bungee Jump Manager 3	DV	CD	49.00	
Captain Jack	DV	CD	64.00	
Casart 2	DV	CD	79.95	
Chronicles of the Sword	DV	CD	69.95	
Civilization 2	DV	CD	79.95	
Command & Conquer	DV	CD	84.00	
Commander's Challenge Mission Disk	DV	CD	64.00	
Conquest of the New World	DV	CD	74.00	
Crash Landing	DV	CD	74.00	
Deep Space Nine: Nurburg	DA	CD	59.95	
Demolition Derby	DV	CD	64.00	
Desperate Derby	DV	CD	64.00	
Die Fugger II	DV	CD	70.00	
Die Siedler 2	DV	CD	89.00	
Duke Nukem 3D	DA	CD	64.00	
Dungeon Keeper	DV	CD	74.00	
Eisenbahn I	DV	CD	64.00	
Euro 96	DA	CD	69.00	
Fantasy General	DV	CD	79.95	
Fest Fest	DV	CD	64.00	
File Soccer 96	DV	CD	79.95	
Flame Wars	DV	CD	54.00	
Fight Simulator 5.1	DV	CD	69.95	
Fight Unleashed	DV	CD	64.00	
Konami Gunz: Grand Prix II	DV	CD	84.00	
Panzeration	DV	CD	84.00	
Gabriel Knight 2	DV	CD	84.00	
Geheards	DV	CD	69.00	
King of Kings	DV	CD	39.00	
Knights of Magic	DV	CD	69.00	
Knights of Chess	DV	CD	49.95	
Lords of Magic	DV	CD	64.00	
Lords of Lore 2	DV	CD	64.00	
Lords of Lore Collection 1-6	DV	CD	24.00	
Lemmings	DV	CD	20.95	
Machinist 2 Win95	DV	CD	70.00	
Master of Deceit Win95	DV	CD	74.00	
Megapack 5	DV	CD	74.00	
Microbots	DV	CD	59.00	
Linux (SV Set Backstage)	DV	CD	78.00	
Load Up!	DV	CD	79.00	
Olympic Games	DV	CD	84.00	
Real Time Strategy	DV	CD	84.00	
Renaissance 2	DV	CD	44.00	
PGA European Tour Golf 96	DV	CD	79.95	
Polaris Adventure	DV	CD	54.00	
Private Player Adventure Win95	DV	CD	54.00	
Pole Position	DV	CD	59.00	
Project: The Swast	DV	CD	54.00	
Rayman	DV	CD	54.00	
Real Assault 2	DV	CD	54.00	
Riddle of Master Lu	DV	CD	79.00	
Ripper	DV	CD	74.00	
SQL RM	DV	CD	74.00	
Shogun	DV	CD	79.00	
Shivers	DV	CD	79.00	
SimCity: Build It	DV	CD	79.00	
SimCity: Build It Pro + Fury!	DV	CD	HW	124.95
Silent Hunter	DV	CD	59.00	
SimCity: Build It Win95	DA	CD	74.00	
Sim City 2000 Collection Windows	DV	CD	89.00	
Slam Dunk	DV	CD	64.00	
Sim Tower Windows	DV	CD	79.00	
Star Trek: Generations 2 Win95	DV	CD	79.00	
SoundBlaster LIVE IDE PnP	DV	CD	HW	199.00
SoundBlaster LIVE IDE PnP	DV	CD	HW	299.00
SoundBlaster AWE2 IDE PnP	DV	CD	HW	89.00
Space Hunt 2 Win95	DV	CD	DA	79.00
Spies Quick & Dirty	DV	CD	24.00	
Star Trek: 25th Anniversary	DV	CD	79.00	
Star Trek: A Final Voyage	DV	CD	89.00	
Strike Back	DV	CD	59.00	
Syndicate	DV	CD	74.00	
Teamfight	DV	CD	84.00	
Terra Nova	DV	CD	74.00	
The Dig	DA	CD	74.00	
The Way We Work	DA	CD	54.00	
Tri	DV	CD	79.00	
Top Gun	DV	CD	49.00	
Trojan's Message	DV	CD	74.00	
Urban Pursuit	DA	CD	69.00	
Tyler	DV	CD	69.00	
Twisted Metal	DV	CD	69.00	
Tycoon Runner	DV	CD	74.00	
Viking Conquest	DV	CD	79.00	
Warcraft 2: Expansion Pack	DV	CD	29.00	
Warcraft 2: Expansion Pack	DV	CD	29.00	
Westwood Command	DV	CD	74.00	
Westwood Commander	DV	CD	74.00	
Westwood	DV	CD	74.00	
Win95	DV	CD	84.00	
Wing Reinforcement	DV	CD	84.00	
Work	DV	CD	84.00	
Worms Campaigner	DV	CD	34.00	
World War 2	DV	CD	84.00	

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar,
Vorbestellung gerne möglich.
Versandkosten: Nachnahme + 8 DM + 3 DM Postgebühr
Ab 150 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.
Preisliste gültig bis 07.08.96

**Wir sind auf der
Suche – nach**

Dir!



Im Bereich kommerzieller Computerspiele und interaktiver Multimedia-Produktionen suchen wir freie Mitarbeiter:

Computer-Grafiker Programmierer

für PC/C++ u. PC Autorensysteme

Wenn Du glaubst, daß du den immer steigenden Anforderungen des Marktes gewachsen bist und auch schon ein paar Beispiele Deiner Tätigkeiten vorzuweisen hast, dann melde Dich bei uns. Wir freuen uns auf Dein Schreiben und ein Demo!

**PROMOTION
SOFTWARE**
AGENTUR FÜR INTER-
AKTIVE MEDIEN GMBH

z. Hd. Herrn Stigler
D-72072 Tübingen, Eisenbahnstr. 124

DIE NADEL IM GERÖLLHAUFEN

Kommen Sie bei »Stonekeep« nicht weiter, weil sich die Tür zu Statue »Trogg« nicht öffnet? Verzweifeln Sie nicht, das Programm ist schuld. Auch die zufällige Farbverteilung bei »Warcraft 2« ist teilweise etwas merkwürdig. Beides beheben Sie mit den hier vorgestellten Patches.

Nichts ist schlimmer, als tagelang in verschiedenen Gewölbchen herumzulaufen und dann aufgrund eines blöden Programmfehlers nicht mehr weiterzukommen. Schreiben Sie uns, falls Sie diese oder ähnliche Fehler in Programmen entdecken. Schicken Sie den Brief entweder an die im Impressum angegebene Adresse, Stichwort »Bug-Report«, per Internet-E-Mail an die Adresse bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com oder schicken Sie die Nachricht direkt in die Bug-Sektion des PC-Player-Forums in CompuServe.

Stonekeep

»Stonekeep« von Interplay ist zwar ein knackiges Rollenspiel, an einigen Stellen wird es aufgrund einiger Programmfehler jedoch etwas zu hart. Deshalb gibt es inzwischen einen Patch auf die Version 1.2, der verzweifelte Dungeon-Forschern weiterhilft. Mit dem Patch öffnen Sie leichter die Tür zur Statue von »Throggie«. Mit Ausnahme der Gegner bemerken alle anderen Charaktere »Drake« auch dann, wenn er unsichtbar ist. Dadurch können Sie sich dem Helden anschließen, wenn sein Unsichtbarkeits-Zauber noch nicht verbraucht ist. Endlich akzeptiert Dumbor auch das letzte Stück des »Stone Shooters« und das Spiel hängt sich nicht mehr auf, wenn Sie »Wahook« im zweiten Level auf der Position (25, 8) entdecken. Die Warnungs-Meldung beim Betreten von »Purgatory« werden Sie auch nicht mehr erblicken und zu guter Letzt gibt es laut Hersteller keine Abstürze mehr in der »Ice Realm« und im »Palace of the Shadows«.

Eher unter die Sparte »Technischer Hausputz« fallen folgende Fehlerbereinigungen: Mit dem Patch arbeitet das Spiel nun auch mit einigen älteren VGA-Karten zusammen (Diamond »Speedstar

24x«, eine der ersten True-Color-

Karten). Geben Sie auf der Kommandozeile dazu die Option »OLD_VGA« an. Auch einen selten auftretenden »DPMI Memory Error 2« beheben Sie mit der selben Kommandozeilen-Option. Alle diese Änderungen sind auch im Patch zur Version 1.1 enthalten. In dem zur Version 1.2 gibt es nur eine Neuerung: Enigma hindert Sie nicht mehr daran, das Feenreich zu betreten.

Warcraft 2

Der aktuelle Patch »1.21ger« für die deutsche Version von »Warcraft 2« bereinigt einige kleinere Fehlerchen. So werden bei der zufälligen Farbenvergabe diese jetzt korrekt verteilt. Außerdem kann das Programm jetzt auch mehr als 255 Szenarien (PUD-Dateien) verwalten. Wer Warcraft 2 über das Internet spielt, wird sich über eine schnellere IPX-Unterstützung freuen. Zusätzlich finden Sie nach der Installation des Patches im Warcraft-Verzeichnis die Shareware-Version von KALI. Mit diesem können Sie mit mehreren Personen Warcraft über das Internet spielen.

Indy's Desktop Adventures

Bei einigen Spielern kommt es gar nicht erst dazu, daß der coole Archäologe in »Indy's Desktop Adventures« seine Peitsche schwingt. Das Installationsprogramm verweigert schlichtweg die Arbeit. Wer dieses Problem hat, sollte den Patch von LucasArts verwenden. Er besteht lediglich aus einem SETUP.EXE-Programm, das Sie anstelle des mitgelieferten Setup-Programms benutzen. Kopieren Sie die Datei SETUP.EXE auf die Installations-Diskette (fertigen Sie von dieser aber vorher eine Kopie an), und starten Sie das Programm unter Windows. Danach dürfte einer fehlerfreien Installation nichts mehr im Wege stehen.

F1 Manager 96

Viele Bugs, und ein Patch läßt auch nicht lange auf sich warten: Wer den »F1 Manager 96« gekauft hat, sollte sich sofort auch den zugehörigen Patch auf die Version 1.05 besorgen und installieren. Sonst wird sich jeder wohlwollende Spieler vor Abstürzen kaum retten können. (hf)

Der Patch merzt eine fehlerhafte Farbverteilung aus und beschleunigt das Spiel im Netz.



Mit dem Patch auf die Version 1.2 von Stone Keep dürften Sie keine Probleme mehr in den Gewölbchen haben.



WARCRAFT 2 RETAIL GERMAN 1.21ger

Klein & fein

Descent 2

Und noch einmal: Neue Paßwörter für noch mehr Spaß:

HELPUISHNU kopiert den Guide-Bot
ROCKRGRL komplettiert Autopark
FRAMETIME mißt Spielgeschwindigkeit
HONESTBOB fast komplette Waffenausstattung
DU000A00 reflektierende Waffen
ORALGROOVE alle Schlüssel
SILKWING Funktion unbekannt...
OELSHJFTB tötet alle Roboter und setzt Sie an den Ausgang

Siedler 2

Neue Missionen braucht das Land. Deshalb hat Matthias Kraus für Sie folgenden Trick ausgetüftelt, um die einzelnen Aufträge zu verändern:

Im Verzeichnis **siedler2\data/missions** finden Sie die Anfangsbedingungen jeder Mission. So enthält die Datei **mis_0000.rtx** zum Beispiel die Parameter für das erste Kapitel. **mis_0001.rtx** ist dementsprechend die erste



Mit etwas Geschick werden alle Missionen zum Kinderspiel.

für Kapitel 2. Folgende Einstellungen sind für Sie von Interesse:

GLOBAL_SET_COMPUTER_ALLIANCE

Durch Löschen dieser Zeilen verhindern Sie eine Allianz zwischen der Computergegner.

ENABLE_ALL_HOUSES

Alle Gebäudetypen sind zugelassen.

ADD_ANIMAL_TYp ANZAHL XPOS YPOS

Hier werden die herumlaufenden Tiere positioniert.

Ersetzen Sie die Variablen durch entsprechende Zahlen.

Typ: 1 = Karmelk, 2 = Hase, 3 = Fuchs,

4 = Hirsch, 5 = Reh.

Anzahl = Anzahl der Tiere.

XPOS = horizontale Position.

YPOS = vertikale Position.

ISSET_HOUSE_TYp XPOS YPOS

Setzen von Gebäuden. Typ 24 ist zum Beispiel das Hauptquartier.

!ADD_WARE_TYp ANZAHL

Hier werden die vorhandenen Waren festgelegt. Typ 0 ist zum Beispiel Baumstämme, Typ 3 Boote.

!ADD_PEOPLE_TYp ANZAHL

Die wichtigste Einstellung. Sie gibt an, welche Personen sich im Hauptquartier befinden:

Typ 0-29 sind unter anderem Gehilfen, Holzfüller und Schlosser.

Typ 22 = Schütze, 23 = Gefreiter, 24 = Interoffizier, 25 = Offizier, 26 = General.

Achtung: Wenn Sie die Dateien zu wild verändern, stürzt das Spiel eventuell ab. Denken Sie also unbedingt daran, die Originaldatei vor jeder Veränderung zu sichern!

Total Mania

Hier ein paar hilfreiche Cheats zu »Total Mania«, die übrigens auch bei der Demo-Version (auf unserer CD) funktionieren.

Halten Sie CTRL und SHIFT gleichzeitig gedrückt, und geben Sie »CHEAT« ein. In der Basis haben Sie nun folgende Möglichkeiten: Mit CTRL-C erhöhen Sie Ihre Credits, CTRL-A verschafft Ihnen jedes Item und mit CTRL-N überspringen Sie die aktuelle Mission.

Im Spiel wird nach Eingabe der Anfangskombination »Cheating enabled« auf dem Bildschirm stehen. Mit CTRL-R verschaffen Sie all Ihren Spielern zu neuer Lebenskraft. CTRL-P platziert die jeweils ausgewählte Person an die Position des Mauszeigers. Mit CTRL-I werden Ihre Recken unverwundbar. Last, but not least: Drücken Sie CTRL und SHIFT gleichzeitig, und geben Sie dazu »STUFF« ein – der ausgewählte Soldat besitzt nun alle Items und Waffen.

Offensive

»Offensive« ist nicht der Hit des Jahres, aber nichts desto trotz recht knifflig. Armin Menzel hatte Mitleid, so daß Sie mit seinen Levelcodes nicht ganz so lange leiden müssen.

Bad Mojo

Passend zu unserer Komplettlösung hat uns Annette Kastner noch einen Tip geschickt, der Ihrer Küchenschabe zu neuer Lebenskraft verhilft.

Sobald Sie ein paarmal gestorben sind, speichern Sie ab und laden den entsprechenden Spielstand in den Hex-Editor. Schreiben Sie nun in Zeile 70 an die 15. Stelle den Wert 00:

0000070: xxx xxx xxx xxx xxx xxx xxx xxx xxx xxx xxx

Nachdem Sie gespeichert haben, kehren Sie wieder zum Spiel zurück – siehe da: Ihr kleiner Held hat wieder vier Leben zur Verfügung.



Eine Katze hat sieben Leben – eine Schabe unendlich viele, wenn Sie sich unseren Tip zu Herzen nehmen.

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

OMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Osnabrücker Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: >tips@pcplayer.mhs.computer-ve.com<. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virenschutz sofort gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere

Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder im reinen ASCII-Format (->Nur Text in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« (ileem (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls Sie von Ihnen Anschreiben bekommen wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der auflistet, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.

Wir bitten um Ihr Verständnis.

KOMPLETTLÖSUNG: CYBERIA 2

DAS ENDE DER FWA

Es wird Zeit, den widerlichen Machenschaften des Major Corbin ein Ende zu setzen. Nicht jeder ist ein Held – doch lesen können auch die meisten Nicht-Helden.

Ganz egal, welchen Schwierigkeitsgrad Sie wählen, »Cyberia 2« macht Ihnen das Leben nicht immer leicht. Ronald Kempf hat sich dieser Aufgabe gestellt und uns seine Erfahrungen in Form dieser Komplettlösung zukommen lassen. Taktische Probleme dürften also nicht mehr auftreten. Bei den Action-Passagen sind Sie auf sich allein gestellt. Viel Glück!

1. Die Flucht

Die Flucht zu Fuß

Den ersten Teil der Flucht legen Sie durch die Gänge der Cyro-Einlagerungsanstalt zurück. Schließen Sie sofort auf die Wachen, wenn diese erscheinen. Sollten Sie zu lange warten, sind Ihre Chancen vertan. Aus diesem Grund ist es hier angebracht, den Finger ständig auf dem Feuerknopf zu lassen. Das gilt übrigens auch für die anderen Action-Einlagen. Die Wachen erscheinen immer an den gleichen Stellen, ganz egal wie oft die Szene wiederholt wird.

Die Flucht mit dem Fahrzeug

Konzentrieren Sie sich ausschließlich auf die Bedienung der Bordkanone. Sie werden zusammen mit Major Novelle Corbin eine kleine Spritztour unternehmen, die es in sich hat. Die Fahrt geht durch diverse Tunnel und über eine Hochstraße. Bei dieser Fahrt werden Sie von feindlich gesinnten Gleitern, Fahrzeugen, Geschütztürmen und Minen attackiert. Die gelbe Zielerfassung signalisiert Ihnen fliegende Ziele, die orange zeigt Bodenziele an. Schießen Sie zuerst auf die Ziele am Boden, da diese größeren Schaden bei Ihnen anrichten. Wenn die Hoover-Bikes erscheinen und Minen abwerfen, konzentrieren Sie sich in erster Linie darauf, die Minen aus dem Weg zu räumen.

Die Flucht mit dem Plasma-Gleiter

Den dritten Teil Ihrer Flucht setzen Sie in einem Plasma-Gleiter fort. Das Problem bei dieser Action-Einla-

ge ist ein Elektrosturm. Ihre Aufgabe besteht darin, die Kugelblitze abzuschießen, bevor diese den Plasmaantrieb Ihres Gleiters zerstören. Sehen Sie zu, daß Sie keinen Blitz verfehlen. Besonders die orangefarbenen Ziele sind gefährlich. Wenn sich ein Blitz erst einmal direkt vor Ihnen befindet, hat er eine sehr hohe Geschwindigkeit und ändert zuweilen auch seine Richtung. Genau platzierte Schüsse werden dadurch extrem schwierig. Zerstören Sie also alle Ziele so schnell wie möglich. Hier bekommen Sie nichts geschenkt.

2. Das FWA Hauptquartier

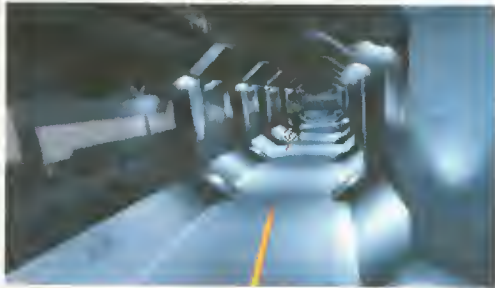
Die Suche nach der Datenbasis

Sie befinden sich im Hauptquartier der FWA. Bis zu dieser Stelle war alles recht einfach. Doch um an die Informationen zu gelangen und dann anschließend das Gebäude wieder zu verlassen, müssen Sie sich schon kräftig ins Zeug legen. Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Datenbasis der FWA zu finden, wo Sie verschiedene Informationen entwenden sollen. Gehen Sie zunächst nach rechts und dann geradeaus durch die Halle bis zur Wand. Hier drehen Sie sich

ein weiteres Mal nach rechts. Vor Ihnen liegt ein schmaler Gang, den Sie einfach entlang laufen müssen. Das einzige Problem ist, daß der Gang durch zwei bewachte Brücken gekreuzt wird. Ihr Vorteil: Sie sehen die gegnerischen Patrouillen, bevor Sie selbst entdeckt werden. Versuchen Sie nicht, auf die Wachen zu schießen, da dies Ihren sofortigen Tod zur Folge hat. Der Trick an der ganzen Sache ist der, daß Sie sich verstecken müssen. Sobald Sie den ersten Wachmann sehen und dieser die Brücke von links nach rechts überquert, gehen Sie nach rechts. Wichtig ist hierbei, daß Sie sich so dicht wie möglich an der Wand halten (mehrfach die rechte Cursor Taste drücken). Nachdem Sie die erste Brücke erreicht haben, gehen Sie mit der linken Cursor Taste ganz nach links an die Wand, da die nächste Wache die nun folgende Brücke von rechts nach links überquert.



Nachdem Sie den Zahlencode eingeben haben, drücken Sie »Enter«.



Im Hauptquartier stoßen Sie auf zahlreiche Wachen.

Nachdem Sie diese Hürde genommen haben, gehen Sie an der Abzweigung nach links und anschließend geradeaus. Sie stehen nun vor einer Wand. Laufen Sie nach rechts, ein Stück geradeaus und dann wieder nach rechts in den Fahrstuhl. Fahren Sie mit dem Lift in die zweite Ebene. Oben angekommen, sehen Sie eine große Halle, mit einem Gang links und einem rechts. Welchen Sie nehmen, ist völlig egal. Hauptsache, Sie erreichen den Fahrstuhl am Ende der Halle. Wagen Sie keine Experimente, da sich bei der Wahl eines anderen Weges hin und wieder Gefahrensituationen ergeben, die in der Regel tödlich enden. Im Lift angekommen, geben Sie einen Code ein. Da dieser angezeigt wird und sich ständig ändert, haben wir ihn hier nicht aufgeführt. Achten Sie nur auf die Zahlenfelder, die rot aufleuchten und drücken Sie anschließend die entsprechenden Tasten. Wenn Sie eine Eingabe beendet haben, drücken Sie »Enter«.

► Das Instandsetzungsnetzwerk

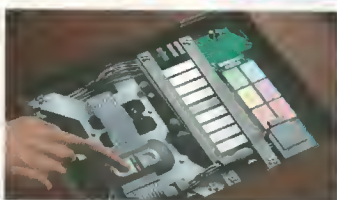
Was nun vor Ihnen liegt, ist eine weitere Action-Einlage, die Sie erfolgreich absolvieren müssen, um den Zugang zu der Datenbasis zu erhalten. Als erstes schießen Sie auf die hellblauen Hexfelder. Nehmen Sie sich diese am besten von links nach rechts vor. Sie dürfen keines der Felder verfehlen, da Sie ansonsten Bekanntschaft mit dem Norvegias der FWA machen.



Der Minenkomplex birgt etliche Gefahren ...



... wie zum Beispiel diesen Roboter.



In Corbins Büro finden Sie wertvolle Informationen.

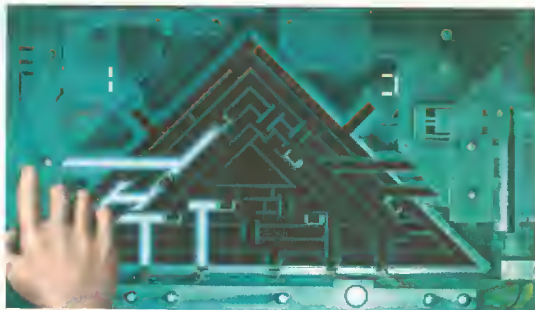
Nachdem die hellblauen Felder zerstört sind, erscheinen rote Hexfelder, die Sie ebenfalls abschießen. Auch hier dürfen Sie keines auslassen.

► Die FWA Datenbasis

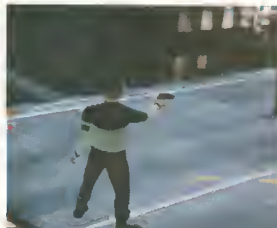
Nachdem Sie im Computer sind, rauschen Sie durch die Datenbahnen. Hier erwarten Sie jede Menge Informationen. Wichtig sind jedoch

nur die Inventarliste und die Daten über die Verteidigungswaffen. Auf der Datenautobahn sagt eine freundliche Stimme die einzelnen Bereiche an. Zudem erscheint auch noch jeweils eine Marke. Drücken Sie an diesen Stellen die Leertaste, um in den jeweiligen Bereich zu gelangen.

Der erste Weg führt über die »Waffensysteme« zu den »Verteidigungswaffen«. Nachdem diese Daten gescannt wurden, drücken Sie die Leertaste erneut, wenn die Stimme »zurück« sagt. Sie befinden sich jetzt wieder auf der Autobahn. Als nächstes nehmen Sie sich Bereich »Gebäude« vor. Hier geht es dann zu den »Forschungseinrichtungen« und



Leiten Sie den Strahl links oben durch das Triangel.



Zak und Corbin - Gut und Böse.

anschließend zu dem Bereich »Verzeichnis«. Wenn auch diese Daten eingelesen wurden, wählen Sie dreimal »zurück«, um den Computer zu verlassen. So das wäre geschafft.

► Die Flucht aus dem Hauptquartier

An dieser Stelle erwartet Sie eine weitere Action-Einlage. Sie müssen durch die Gänge des Hauptquartiers zum Dach des Gebäudes fliehen. Sie treffen dabei auf viele Wachen. Lassen Sie den Feuerknopf Ihrer Waffe daher immer gedrückt und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Laufen Sie den gleichen Weg zurück, den Sie zuvor gekommen sind. Auf dem Dach erwarten Sie weitere Gegner, die Sie ebenfalls erledigen müssen, um den Gleiter zu erreichen. Schießen Sie grundsätzlich nur auf die Wachen und nicht auf die Drohnen, da diese ohnehin deaktiviert sind.

► Die Flucht mit dem Gleiter

Nachdem Sie das Hauptquartier unbeschadet verlassen haben, müssen Sie noch warten, bis das Verteidigungssystem außer Kraft gesetzt wird. In dieser Zeit kämpfen Sie gegen Gleiter und Lasertürme der FWA. Konzentrieren Sie sich auf die Angreifer. Wenn noch ein wenig Zeit bleibt, schießen Sie ruhig auf die Scheiben des Gebäudes, um die FWA ein wenig zu ärgern.



Zielen Sie auf die weißen und roten Blutkörperchen. Die Grünen sollten Sie vermeiden.

Sobald der Sicherheitscode geknackt ist, geht die Flucht weiter. Sie fliegen durch einen Canyon, in dem es nur so vor Feinden wimmelt. Achten Sie darauf, daß die Angreifer sowohl von hinten, als auch von vorne kommen.

► Der Alptraum

Die Flucht ist geglückt, und Sie lehnen sich beruhigt zurück, um ein kleines Nickerchen zu halten. Doch plötzlich finden Sie sich an einem Ort wieder, den Sie aus früheren Zeiten kennen. Obwohl es sich um einen Traum han-

delt, müssen Sie um Ihr Leben kämpfen. Das Gebiet, in dem Sie sich befinden, wird durch Gleiter, Panzer und Bodengeschütze verteidigt. Keine leichte Aufgabe, doch wenn Sie sich in erster Linie um die Bodentruppen des Feindes kümmern, durchaus lösbar.

3. Die Forschungsminen

► Die Suche beginnt

Sie befinden sich in der Forschungsmine. Nach Ihrer Fahrt mit dem LKW, geht es mit einem Lift in eine höhere Lagerebene. Dort sind Sie vor Wachen sicher, nicht jedoch vor dem Arbeitsroboter, der sich von hin-

ten nähert. Laufen Sie deshalb sofort nach rechts, um nicht von dem Robot zerquetscht zu werden. Nachdem die Wachen verschwunden sind, stehen Sie vor einer Wand. Gehen Sie nach rechts, einmal geradeaus, wieder nach rechts und dann zweimal geradeaus. Warten Sie in diesem Versteck, bis der Mechaniker an Ihnen vorbeigelaufen ist. Gehen Sie zweimal gradlinig auf die Wand zu und anschließend nach rechts. Jetzt geht es einmal geradeaus auf die Tür zu. Da jedoch jemand auf den Weg zu Ihnen ist, müssen Sie noch einmal nach rechts und geradeaus. Sie befinden sich in einem weiteren Versteck, von wo aus Sie eine Wache beobachten können, die an der Tür einen Ton-Code eingibt. Merken Sie sich diesen Code gut. Laufen Sie nun zu der Tür und dem Tastenfeld, um den Code einzugeben. Nachdem Sie die Kombination eingegeben haben, gehen Sie durch die Tür in den nächsten Raum. Hier laufen Sie zweimal geradeaus und gelangen zum nächsten Rätsel: Sie müssen einen Strahl nach links oben durch den Triangel leiten, ohne daß der Strahl rechts oben durch die Öffnung kommt. Die richtige Stelle ist mit einem Pfeil markiert, der durch eine geteilte Linie zeigt.

Um diese Aufgabe zu lösen, stehen Ihnen zehn Knöpfe zur Verfügung, mit denen Sie Strahlen zur Triangel leiten. Dies hat zur Folge, daß bestimmte Wege durch Schieber verschlossen werden. Sie dürfen

Schade!



Du fühlst Dich beschissen,
weil wieder mal das
Wichtigste fehlt.



Das wäre geschafft. Im Nachhinein war es doch ganz einfach, oder?

alle Tasten, bis auf die Sieben und die Acht (von links nach rechts gezählt), je einmal betätigen, wobei Sie die Sechs als letztes drücken, um das Rätsel geschickt zu lösen.

► Corbins Büro, Teil 1

Gehen Sie nach links zu dem Regal mit den Gläsern. In der unteren Reihe stehen rechts außen drei Gläser zusammen. Merken Sie sich die Farben. Jetzt gehen Sie einmal um den Schreibtisch herum, bis sich Zak in den Stuhl setzt. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie einmal nach vorne. Es öffnet sich der Schreibtisch, und ein Bedienungsfeld erscheint. Geben Sie auf den farbigen Schaltern die Kombination ein, die Sie sich gemerkt haben (gelb, grün und blau). Die Eingabe war zwar korrekt, aber da Sie die Stimmabfrage nicht umgehen können, gelingt es Ihnen nicht, in den Computer zu kommen. Ergo kehren wir zu einem späteren Zeitpunkt wieder an diesen Ort zurück. Warten Sie noch einen kurzen Moment, und stehen Sie dann auf. Gehen Sie vor den Schreibtisch, um den Lift, der Sie zuvor in dieses Büro befördert hat, erneut zu aktivieren.

► Reparaturarbeiten

Nachdem der Lift unten angekommen ist, gehen Sie nach rechts durch die Tür. Sie betreten einen Raum mit einer grünen Flüssigkeit auf dem Boden. Wenden Sie sich erneut nach rechts, gehen, und drehen sich anschließend links herum. Vor Ihnen liegt - in der grünen Substanz - der tote Dr. Richards. Nehmen Sie seinen Instandsetzungsschlüssel, und gehen Sie durch die linke Tür, auf der »Research« steht. In dem dahinter liegenden Raum aktivieren Sie am FWA-Bildschirm das Instandsetzungsprogramm. Verlassen Sie nun wieder den Raum, und

springen Sie über Richards und die grüne Flüssigkeit hinweg. In der linken, hinteren Ecke des Raumes gehen Sie durch eine Tür, die Sie zu einem Computer führt. Marschieren Sie auf diesen zu und setzen Sie sich. Von der Handhabung her entspricht dieser Computer dem aus dem Hauptquartier. Wählen Sie den Bereich »Kommunikation« und anschließend »vertraulich«. Unter zahlreichen Informationen findet sich dort auch eine Aufnahme von Corbins Stimme und der Sicherheitscode von Richards. Nachdem Sie sich diesen aufgeschrieben haben, verlassen Sie den Raum. Gehen Sie nun zur Tür, auf der eine große »Viere« geschrieben steht. Dort geben Sie auf dem Tastaturfeld den Code von Richards ein. Leider bekommen Sie die Mitteilung, daß dieser Code gesperrt wurde.



Familientreffen: Corbin, seine Tochter und Zak.

► Corbins Büro, Teil 2

Gehen Sie zurück zu Dr. Corbins Büro. Setzen Sie sich wieder hinter den Schreibtisch auf den Sessel. Drehen Sie sich diesmal jedoch nicht zum Schreibtisch, sondern zum Fenster nach links. Ansonsten werden Sie von der Wache, die mit dem Lift nach oben kommt, erschossen. Sobald diese verschwunden ist, drehen Sie sich zum Schreibtisch, und geben Sie die Farbkombination ein. Da Sie nun auch die Stimmabfrage überlisten können, wird Ihnen der Zugriff auf den Com-

puter gewährt. Wählen Sie sich durch die Bereiche »Berichte«, »Forschungsmine« und »Sicherheit« zu den »Zugriffs-codes«. Hier werden Ihnen neben dem von Graham gescannten Fingerabdruck eine ganze Reihe von Fingerabdrücken mit den entsprechenden Sicherheitscodes gezeigt. Wenn Sie eine Übereinstimmung feststellen, dann sollten Sie sich den vierstelligen Code merken. Verlassen Sie nun Corbins Büro, und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten. Gehen Sie nach rechts zu dem Raum, wo sich Richards befindet. Sobald Sie diesen erreicht haben, geht es zum Laboratorium »Viere«. Geben Sie den neuen Zahlencode an der Tür ein, und betreten Sie den Raum.

► Die Herstellung des Gegenmittels

In diesem Raum befindet sich eine Apparatur zur Blutentnahme. Kurz nachdem Ihnen das kostbare Nass abgenommen wurde, fallen Sie in Ohnmacht. Was folgt, ist wieder ein Traum, bei dem es um Leben und Tod geht. Nach einer wüsten Schießerei wird Ihr Traum durch Graham beendet, der Sie auffordert, das Gegenmittel zu entwickeln. Dazu müssen Sie die weißen und die roten Blutkörperchen zerstören. Achten Sie darauf, daß Sie nicht die grünen Zellen treffen. Dies ist keine einfache Aufgabe, da Sie schon beim leichtesten Schwierigkeitsgrad eine Trefferquote von 40% erreichen müssen. Sobald Sie das Gegenmittel haben, verlassen Sie den Raum. Gehen Sie geradeaus zum Laboratorium »Zwei«. Gehen Sie nicht hinein, sondern rechts durch die Tür. Sie befinden sich nun in einem

Tunnel. Laufen Sie nach rechts bis zum Lichtschalter, und betätigen Sie ihn. Nun laufen Sie zum Tunnel zurück, und folgen diesem. Nach kurzer Zeit treffen Sie auf Laserstrahlen, denen Sie durch rechts-links Bewegungen ausweichen. Hinter den Lasern biegen Sie links ab und gelangen so in eine große Höhle. Gehen Sie zweimal geradeaus, und Sie treffen auf Major. Nach einem kurzen Gespräch unter Feinden erscheint vor Ihnen eine Wache. Dem folgt eine weitere

Action-Einlage. Denken Sie daran, daß hinter jeder Tür mindestens eine Wache auf Sie wartet. Falls Sie den Spießbratenlauf überleben, gelangen Sie erneut in Corbins Büro.

► Corbins Büro, Teil 3

Setzen Sie sich ein weiteres Mal an Corbins Schreibtisch. Aktivieren Sie den Computer mit dem bereits bekannten Farbcodem und gehen Sie durch die Bereiche »Berichte«, »Forschungsmine« und »Sicherheit«

zum Bereich »Selbstzerstörung«. Um diesen Mechanismus zu aktivieren, zerstören Sie sämtliche farbigen Felder, die sich um den Feuerball bewegen. Sie haben dafür nur eine Minute Zeit.

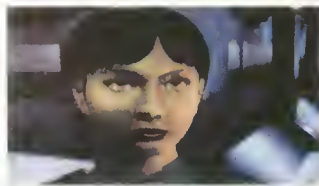
4. Das Finale

► Die Flucht zum Hangar

Verlassen Sie das Büro auf gar keinen Fall mit Hilfe des Fahrstuhls, da sich im unteren Stockwerk jede Menge Wachen versammelt haben. Rufen Sie noch einmal die Tastatur von Corbins Computer auf. Nachdem Sie die erste Taste gedrückt haben, folgt eine rasan-te Rutschpartie. Machen Sie sich keine Sorgen wegen den Brüttern, denn diesmal sind Sie bewaffnet. Wichtig ist, daß Sie die Brüter rechtzeitig erledigen, der grünen Flüssigkeit ausweichen und reichlich Abstand von den gelben Kästen an den Wänden halten. Sobald Sie Zak steuern können, gehen Sie geradeaus durch die Tür. An der folgenden Kreuzung behalten Sie Ihre Richtung bei. Vermeiden Sie die grüne Flüssigkeit am Boden. Sie kommen nun zu einer Abzweigung, an der Sie nach rechts müssen. Gehen Sie geradeaus und um die Kurve. Direkt dahinter springen Sie über eine Lache grüner Flüssigkeit. Nun stehen Sie vor einem Gitter, durch das Sie hindurchgehen. Laufen Sie die Treppe

hinauf, wobei Sie die gelbe Box zu Ihrer Rechten beachten sollten. Oben angekommen, sehen Sie einen großen Raum. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine silberne Schaltbox, auf die Sie schießen. Anschließend gehen Sie die Treppe wieder hinunter. Unten angelangt gehen Sie nach links und dann immer geradeaus, bis Sie in den großen Raum kommen. Achten Sie hier auf die Brüter. Sobald Sie stehen, sehen Sie zwei silberne Elektroboxen. Schießen Sie auf die rechte. Sehen Sie zu, daß Sie auf gar keinen Fall die linke treffen, da dies Ihren sicheren Tod bedeuten würde.

Wenn Sie diesen Job erledigt haben, drehen Sie sich um und gehen den gleichen Weg zurück. An dem Gitter, durch das Sie vorhin durchgelaufen sind, gehen Sie diesmal vorbei und gehen durch das Tor rechts. Schon nach kurzer Zeit befinden Sie sich in der Höhle, in der Sie Major getroffen haben. Da diese Höhle durch einen Graben geteilt ist, müssen Sie die Brücke links von Innen aktivieren. Dieses Rätsel ist vom Prinzip gleich mit dem vom Fahrstuhl zu Corbins Büro. Drücken Sie die entsprechenden Knöpfe, damit der Strahl rechts oben austritt. Nachdem Sie die Brücke aktiviert haben, folgt eine Action-Einlage, in der Sie jede Menge Wachen im Laufschrift erledigen. Besonders haarig wird es in der großen Halle, wo etwa zehn Wachen auf Sie zu stürmen. Nachdem Sie diese ausgeschaltet und



Wenigsten Corbins Tochter ist auf Ihrer Seite.

sich den Schweiß von der Stirn gewischt haben, gibt es eine kleine Überraschung. Corbin erscheint höchstpersönlich auf der Plattform von dem Lastenaufzug. Scheinbar sind Sie ihm hilflos ausgeliefert, doch es gibt einen kurzen Moment, wo Corbin durch einen Schuß von Major abgelenkt ist und Sie in der Lage sind, Zak nach vorne zu bewegen. Nutzen Sie diese Phase, um den Verrückten von der Plattform zu stoßen. Gleich haben Sie es geschafft.

► Das große Feuerwerk

Sie befinden sich nun im Plasma-Gleiter mit Major. Dieser letzte Kampf steht zwischen Ihnen und der Freiheit. Konzentrieren Sie sich in erster Linie auf die Fahrzeuge, die von der Zielerfassung orange eingekreist werden. Erst in zweiter Linie sind die Wachen und die Jäger zu beachten. Anschließend präsentiert sich Ihnen die wohlverdiente Abschlussequenz. (mk)

Schade!



Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.

KOMPLETTLÖSUNG: TERRA NOVA

BIS ZUM BITTEREN ENDE



Tolle Explosionen gibt es natürlich auch ohne Taktik zu sehen – wenn auch nur für kurze Dauer.

Und es geht weiter: Wir begleiten Sie auf Ihrem Weg zur 37. Mission und dem totalen Nervenzusammenbruch.

»Terra Nova« ist ein harter Brocken für Taktik- und Actionfans. Mit unserer Komplettlösung lässt er sich zumindest ein bißchen aufweichen. Die Strategien für die ersten fünf Missionen konnten Sie bereits in der PC Player 5/96 lesen. Dank unserem Leser Florian Weidhase dürften auch die restlichen 32 Aufträge bald geschafft sein. Aus Platzgründen haben wir nur die 18 wichtigsten Karten abgebildet. Als kleine Hilfe sind folgende Punkte eingezeichnet:

- rote Pfeile = Marschrichtung
- blaue Pfeile = Route eines Konvois
- gelbe Pfeile = Weg für einen Teil der Truppe
- rote Kreise = Gefecht
- rote Kreuze = Missionsziel

Alle Missionen wurden auf der Standard-Schwierigkeitsstufe gespielt.

Mission 6

Operation Eagle's Roost
Ziel: Angriff auf eine Piratenbasis

Zu Anfang der Mission fährt ein Lastwagen die Straße im Süden entlang. Dieser lässt sich einfach zerstören. Gehen Sie danach mit Ihrem Trupp zwischen den Seen hindurch Richtung Osten. Dort erreichen Sie das Lager der Piraten, das von einigen Wachsoldaten beschützt wird. Innerhalb der Basis befinden sich mehrere Kanonentürme. Diese lassen sich ohne Probleme mit ein paar Granaten ausschalten.

Mission 7

Operation Valkyrie
Ziel: Rettung eines verschollenen Soldaten

Nehmen Sie auf jeden Fall einen Elektronik- und einen Reparatur-Spezialisten mit auf den Einsatz. Auf Ihrem Weg in die Suchregion stoßen Sie auf eine kleine Gruppe Piraten, die kein größeres Hindernis

darstellen dürfte. Den beinflahnen Kollegen suchen Sie am besten mit dem EM-Emitter oder einer Drohne. Einmal gefunden, geht es um Teamarbeit. Während der Reparatur-Soldat erste Hilfe leistet, müssen Sie sich um umherschwebende Drohnen und vereinzelt Gegenkämpfer kümmern. Nach der Reparatur fährt Ihr Elektronik-System das System des Geborgenen hoch. Anschließend machen Sie sich aus dem Staub. Bringen Sie Ihren getreteten Soldaten in Sicherheit. Dann erledigen Sie den Gegner mit einem Granaten-Sprengfeuer.

Mission 8

Operation Eagle's Nest
Ziel: Frachtschiff zerstören

Das Zielgebiet liegt inmitten einer Bergkette. Von Ihrem Ausgangspunkt führt eine Straße direkt in das Lager der Piraten. Zerstören Sie zunächst die zwei Kanonentürme an der Brücke und folgen Sie dann der Straße darüber. Hinter dem nächsten Hügel entdeckt Ihr Scout drei Gegner. Um nicht gleich beim ersten Kampf Schaden zu nehmen, befehlen Sie dem Sprengstoffexperten eine Ladung kurz vor dem Hügel zu legen. Bringen Sie Ihre Leute in Sicherheit und lassen sie warten. Indem Ihr Held behende den Hügel überquert, ziehen Sie die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich und locken ihn so in die Nähe der Sprengladung. Nach der Detonation schleichen Sie (am besten alleine) den Weg entlang, bis Sie einen Einblick in die gegnerische Basis haben. Legen Sie am Hügel eine weitere Ladung Sprengstoff. Nun sind Ihre Fähigkeiten als Einzelkämpfer gefragt: Frachtschiff anpeilen, Multipulsar laden und bis auf Reichweite an das Schiff heranlaufen. Sobald es zerstört ist, ziehen Sie sich möglichst schnell zurück. Die Piraten werden so wieder in die Falle gelockt. Nachdem die Verteidigung beseitigt ist, widmen Sie sich der Basis – aber Vorsicht: Innerhalb der Befestigung lauern ein paar Soldaten. Nachdem alle Probleme beseitigt sind, treten Sie den Heimweg an. Dabei werden Sie wieder von einer kleinen Truppe Piraten überrascht. Denken Sie daran, daß der vorhergehende Kampf nicht spurlos an Ihnen vorbeigegangen ist.



Mission 7: Hier ist Teamarbeit gefragt.



Mission 9

Operation Mariner

Ziel: Inselpiraten und Nachschub zerstören

Das Ziel der Mission besteht darin, die Piraten auf der Insel zu besiegen. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie warten, bis der Konvoi an der Mole angekommen ist, woraufhin die Schurken ihr Versteck verlassen. Oder Sie beseitigen zuerst den Konvoi und greifen dann die Piraten an. Diese Methode ist eleganter und nicht so verlustreich. Fangen Sie den Konvoi ab und vernichten Sie die Eskorte. Danach gehen Sie von der Mole aus in südöstliche Richtung. Die erbosten Piraten lassen nicht lange auf sich warten. Jetzt gilt es, die herannahenden Bösewichte schnellstmöglich aus-

zuschalten, denn nach kurzer Zeit werden Sie aus nordöstlicher Richtung angegriffen.

Mission 10

Operation Periscope

Ziel: Hegemony-Basis ausspionieren

Diese Mission ist leichter als sie aussieht. Mit Feuerkraft kommen Sie hier nicht besonders weit. Die richtige Taktik ist, sich unauffällig zu nähern, und einen Kampf mit den Soldaten in der Basis zu vermeiden. Zu Beginn sehen Sie bereits die erste Piratenpatrouille auf dem Radar. Die beiden Soldaten sind kein großes Hindernis. In angemessenem Sicherheitsabstand vom ver-

Mission 9: Lustiges Versteck-Spiel mit den Piraten.



Mission 10: Ein guter Spion vermeidet unnötige Kämpfe.

muteten gegnerischen Stützpunkt setzen Sie Ihren Weg nach Norden fort. Hier treffen Sie erneut auf Seeräubertruppen. Wenn Sie auf der Höhe des grünen Kreises angelangt sind, schwenken Sie nach Osten und überqueren einige Hügel, bis sich unter Ihnen eine große Schlucht auftut. Lassen Sie Ihre Kameraden im Hintergrund, damit diese nicht im Angriffswahn Ihre Position preisgeben. Schalten Sie schnell alle Ziele innerhalb der Basis aus. Lassen Sie sich dabei auf keinen Fall mit der Garnison ein. Nach getaner Arbeit ziehen Sie sich zum Landeplatz zurück.

Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks.

Complete Onside Soccer. Das erste Spiel mit vollem Action-Fußball und komplettem Management-Teil. Rasen-Realismus pur für Playstation und PC:

- über 7000 Spieler-Animationen für perfektes Gameplay
- völlig freie Wahl der Spielperspektive
- voll korrespondierender Live-Kommentar
- 4 europäische Landesligen mit den Original-Teams, inkl. Bundesliga
- kompletter Management-Teil mit direktem Einfluß auf das Spielgeschehen
- Super-Liga, verschiedene Wetterbedingungen, Spielfeldabnutzung...



PC CD-ROM



Copyright © 1998 Konami. Complete Onside Soccer ist ein eingetragtes Warenzeichen von Konami. Alle Rechte vorbehalten. Konami ist ein eingetragtes Warenzeichen von Konami. Konami ist ein eingetragtes Warenzeichen von Konami.



Mission 11: Keine Rücksicht auf Gebäude nehmen.

Mission 11

Operation Ivanhoe

Ziel: Mine beschützen, Artillerie des Gegners einnehmen

Diese Mission verlangt nach schneller und präziser Ausführung. Laufen Sie in Richtung Mine. Auf dem Weg holen Sie ein paar Drohnen vom Himmel. An der Mine erwarten Sie ein paar Scouts und eine beachtliche Menge Soldaten. Nehmen Sie keine Rücksicht auf herumstehende Gebäude und Bulldozer. Nach diesem kurzen, aber intensiven Feuergefecht machen Sie sich auf die Suche nach dem herannahenden Geschütz. Es rollt von Osten die Straße entlang und wird von circa fünf Soldaten bewacht.

Mission 12 und 13

Operation Meteor/Meteorit

Ziel: Observationsstation reparieren und beschützen

Um hier zu bestehen, bedarf es reiner Feuerkraft. Die Mission 12 wird nach Erreichen der Observationsstation aufgrund technischer Probleme abgebrochen. Die darauffolgende hat genau das gleiche Ziel. Führen Sie Ihre Truppe zu der brachliegenden Station und setzen Sie sofort den Elektronik-Spezialisten auf die Sache an. Sobald diese Aufgabe erfüllt ist, versucht der Gegner, das hergestellte System zu zerstören. Aus der südwestlichen Ecke kommen als erstes ein paar Drohnen. Dem folgt eine Gruppe von Sprengstoffspezialisten. Der letzte Schub Gegner marschiert aus der genau entgegengesetzten Richtung an. Um stets auf Ihre Widersacher vorbereitet zu sein, verstreuen Sie Ihre Truppen innerhalb des Komplexes.



Mission 14: Der Gegner ist auf einen direkten Angriff vorbereitet.

Mission 14

Operation Oillick

Ziel: Zerstörung eines Treibstoffdepots

Sie befinden sich außerhalb eines großen Treibstofflagers, das aus vier quadratisch angeordneten Depots und einer Kaserne besteht. Eine Straße führt direkt in die südöstliche Ecke des Komplexes. Der Gegner ist auf einen direkten Angriff vorbereitet. Deswegen schlagen Sie sich vom Ausgangspunkt aus in westliche Richtung durch das Gelände. Das erste Angriffsziel ist das Teildepot in der südwestlichen Ecke. Lassen Sie Ihre Kameraden im Hintergrund und machen Sie sich ein Bild der gegnerischen Verteidigungslinien. Aus sicherer Entfernung zerstören Sie die Öltanks in dieser Sektion. Schließlich werden eine Menge Soldaten auf Sie aufmerksam. Mit Granaten und Strahlschüssen beseitigen Sie diese Gefahr. Versammeln Sie Ihre Truppe auf der Plattform. Greifen Sie den Komplex im Osten an. Aber Vorsicht, es befinden sich zwei Kanonentürme dort. Jetzt ist der nordwestliche Teil des Lagers dran. Der Sprengstoffexperte legt auf dem Pfad nach Norden eine Spreng-

ladung und zieht sich zurück. Jetzt kommt die »Anlocken-und-in-die-Falle-laufen-lassene-Taktik wieder einmal zum Zug. Nachdem ein Großteil der Soldaten aus dem Nordwesten diesem Hindernis zum Opfer gefallen sind, zerstören Sie die Öltanks. Nun kehren Sie im großen Bogen zum Schiff zurück. Die Einnahme des Teildepots im Nordwesten ist riskant und unnötig.

Mission 15

Operation Market Square

Ziel: Ein Dorf zurückerobern

Sobald Sie in das Dorf eingedrungen sind, geht es hoch her. Gegner erscheinen in kleinen, aber schlagfertigen Gruppen. Behalten Sie einen kühlen Kopf und bleiben Sie in Bewegung. Um die eh schon verschreckte Bevölkerung zu schonen, sollten Sie gut zielen und nicht das ganze Dorf dem Erdboden gleich machen. Nach etwa fünf Minuten heftiger Kämpfe haben Sie den Ort unter Ihre Kontrolle gebracht.



Mission 17: Zerstören Sie nicht ausversehen den LKW.

Mission 16

Operation Eggshell

Ziel: Verschleppte Wissenschaftler befreien

Laufen Sie mit Ihrer Truppe schnellstmöglich die Straße Richtung Süden entlang, um den Konvoi einzuholen. Die Eskortierten sind nach einem kurzen und intensiven Gefecht erledigt. Der Konvoi dreht um und Sie haben es so gut wie geschafft. Führen Sie den Einsatz schnell und präzise durch, um das Schiff zu erreichen, bevor die Einheiten aus dem Norden eingreifen. Das einzig problematische an der Mission sind die Lastwagen, die es zu retten gilt: gut zielen und keine Granaten.

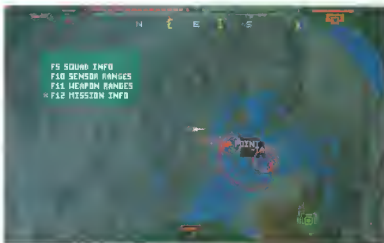
Mission 17

Operation Conductor

Ziel: Einen Chemietransport verteidigen

Die Mission ist klar in der Besprechung erläutert worden: Einen Lastwagen von A nach B bringen und be-

schützen. Bei Ihrer Landung sehen Sie zwei gegnerische Soldaten, die kein Problem darstellen. Doch dort, wo eigentlich der Treffpunkt mit dem Transporter sein sollte, finden Sie nur die Spuren eines Kampfes. Der Gegner war schneller als Sie. Folgen Sie der Straße nach Südwesten. Wenn Sie sich beeilen, sehen Sie, wie der Lastwagen unter schwerem Geleitz weggebracht wird. Wir raten Ihnen aber davon ab, schon anzugreifen. Folgen Sie stattdessen dem Straßenverlauf, bis Sie in eine Bergregion gelangen. Dort holen Sie zunächst ein paar bewaffnete Drohnen vom Himmel. Ihr Scout stellt nach kurzer Suche fest, daß sich der Gegner südlich von Ihnen mit dem LKW verschanz hat. Der Lastwagen ist übrigens stark beschädigt. Benutze Sie Sprengstoff in Kombination mit Minen. Setzen Sie Ihre Truppen auf »Nur Feuer erwidern«, damit Sie nicht die eigenen Kollegen verletzen. Rechnen Sie insgesamt mit 16 Gegnern. Ist der Laster in Ihrer Hand, nutzen Sie Ihren Geschwindigkeitsvorteil und laufen die Straße entlang zum Abholpunkt. Sie treffen hier noch einmal auf vier gegnerische Soldaten. Schalten Sie diese aus, bevor der Brummli in der Nähe ist. Und Sie haben es geschafft.



Mission 18: Sie machen Bekanntschaft mit einer neuen Defensiv-einrichtung.

Mission 18

Operation Meteor Shower

Ziel: Beobachtungsposten vernichten

Diese Mission ist schwierig und hektisch. Sie treffen auf den »Heavy Turret«. Zwei dieser aggressiven Defensiv-einrichtungen bewachen die Anlage. Bleiben Sie unbedringt in Bewegung. Nach der Landung zücken Sie Ihren Granatwerfer, zielen auf die schwere Kanone und laufen darauf zu. Sie benötigen maximal vier Treffer, um sie zu zerstören. Anschließend ziehen Sie sich zurück und legen dabei Minen, um der nahenden Infanterie entgegenzuwirken. Anschließend geht es nach Südosten. Auch hier treffen Sie auf ein schweres Ge-

schütz und viele Soldaten. Nach getaner Arbeit lassen Sie eventuelle Reparaturen vornehmen und bringen Sprengladungen an. Nachdem der Posten zerstört wurde, werden Sie zum letzten Mal in dieser Mission angegriffen.

Mission 19

Operation Goltin

Ziel: Flucht in die Freiheit

Gleich zu Anfang werden Sie abgeschossen und gefangengenommen.

Springen Sie über die Mauer und laufen Sie, was das Zeug hält. Der Abholpunkt liegt im Nordwesten. Ein Verlust in Ihren eigenen Reihen ist übrigens unannehmlich, aber dazu mehr im Spiel.

Mission 20

Operation Undertow

Ziel: Eine gegnerische Maschine zerstören

Umgehen Sie den Komplex kreisförmig, erst West, dann Nord, bis Sie auf dem Berg in Höhe des Lagers stehen. Auf diese Weise entweichen Sie den Wachen. Generell ist es wichtig, vorerst unentdeckt zu bleiben. Auf Ihrem Weg zerstören Sie noch ein paar Drohnen, bevor Sie

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19,95

7th grad	L1P	7th grad	L1P
8th grad	L1P	8th grad	L1P
9th grad	L1P	9th grad	L1P
10th grad	L1P	10th grad	L1P
11th grad	L1P	11th grad	L1P
12th grad	L1P	12th grad	L1P
13th grad	L1P	13th grad	L1P
14th grad	L1P	14th grad	L1P
15th grad	L1P	15th grad	L1P
16th grad	L1P	16th grad	L1P
17th grad	L1P	17th grad	L1P
18th grad	L1P	18th grad	L1P
19th grad	L1P	19th grad	L1P
20th grad	L1P	20th grad	L1P
21st grad	L1P	21st grad	L1P
22nd grad	L1P	22nd grad	L1P
23rd grad	L1P	23rd grad	L1P
24th grad	L1P	24th grad	L1P
25th grad	L1P	25th grad	L1P
26th grad	L1P	26th grad	L1P
27th grad	L1P	27th grad	L1P
28th grad	L1P	28th grad	L1P
29th grad	L1P	29th grad	L1P
30th grad	L1P	30th grad	L1P
31st grad	L1P	31st grad	L1P
32nd grad	L1P	32nd grad	L1P
33rd grad	L1P	33rd grad	L1P
34th grad	L1P	34th grad	L1P
35th grad	L1P	35th grad	L1P
36th grad	L1P	36th grad	L1P
37th grad	L1P	37th grad	L1P
38th grad	L1P	38th grad	L1P
39th grad	L1P	39th grad	L1P
40th grad	L1P	40th grad	L1P
41st grad	L1P	41st grad	L1P
42nd grad	L1P	42nd grad	L1P
43rd grad	L1P	43rd grad	L1P
44th grad	L1P	44th grad	L1P
45th grad	L1P	45th grad	L1P
46th grad	L1P	46th grad	L1P
47th grad	L1P	47th grad	L1P
48th grad	L1P	48th grad	L1P
49th grad	L1P	49th grad	L1P
50th grad	L1P	50th grad	L1P
51st grad	L1P	51st grad	L1P
52nd grad	L1P	52nd grad	L1P
53rd grad	L1P	53rd grad	L1P
54th grad	L1P	54th grad	L1P
55th grad	L1P	55th grad	L1P
56th grad	L1P	56th grad	L1P
57th grad	L1P	57th grad	L1P
58th grad	L1P	58th grad	L1P
59th grad	L1P	59th grad	L1P
60th grad	L1P	60th grad	L1P
61st grad	L1P	61st grad	L1P
62nd grad	L1P	62nd grad	L1P
63rd grad	L1P	63rd grad	L1P
64th grad	L1P	64th grad	L1P
65th grad	L1P	65th grad	L1P
66th grad	L1P	66th grad	L1P
67th grad	L1P	67th grad	L1P
68th grad	L1P	68th grad	L1P
69th grad	L1P	69th grad	L1P
70th grad	L1P	70th grad	L1P
71st grad	L1P	71st grad	L1P
72nd grad	L1P	72nd grad	L1P
73rd grad	L1P	73rd grad	L1P
74th grad	L1P	74th grad	L1P
75th grad	L1P	75th grad	L1P
76th grad	L1P	76th grad	L1P
77th grad	L1P	77th grad	L1P
78th grad	L1P	78th grad	L1P
79th grad	L1P	79th grad	L1P
80th grad	L1P	80th grad	L1P
81st grad	L1P	81st grad	L1P
82nd grad	L1P	82nd grad	L1P
83rd grad	L1P	83rd grad	L1P
84th grad	L1P	84th grad	L1P
85th grad	L1P	85th grad	L1P
86th grad	L1P	86th grad	L1P
87th grad	L1P	87th grad	L1P
88th grad	L1P	88th grad	L1P
89th grad	L1P	89th grad	L1P
90th grad	L1P	90th grad	L1P
91st grad	L1P	91st grad	L1P
92nd grad	L1P	92nd grad	L1P
93rd grad	L1P	93rd grad	L1P
94th grad	L1P	94th grad	L1P
95th grad	L1P	95th grad	L1P
96th grad	L1P	96th grad	L1P
97th grad	L1P	97th grad	L1P
98th grad	L1P	98th grad	L1P
99th grad	L1P	99th grad	L1P
100th grad	L1P	100th grad	L1P

11th grad	L1P	11th grad	L1P
12th grad	L1P	12th grad	L1P
13th grad	L1P	13th grad	L1P
14th grad	L1P	14th grad	L1P
15th grad	L1P	15th grad	L1P
16th grad	L1P	16th grad	L1P
17th grad	L1P	17th grad	L1P
18th grad	L1P	18th grad	L1P
19th grad	L1P	19th grad	L1P
20th grad	L1P	20th grad	L1P
21st grad	L1P	21st grad	L1P
22nd grad	L1P	22nd grad	L1P
23rd grad	L1P	23rd grad	L1P
24th grad	L1P	24th grad	L1P
25th grad	L1P	25th grad	L1P
26th grad	L1P	26th grad	L1P
27th grad	L1P	27th grad	L1P
28th grad	L1P	28th grad	L1P
29th grad	L1P	29th grad	L1P
30th grad	L1P	30th grad	L1P
31st grad	L1P	31st grad	L1P
32nd grad	L1P	32nd grad	L1P
33rd grad	L1P	33rd grad	L1P
34th grad	L1P	34th grad	L1P
35th grad	L1P	35th grad	L1P
36th grad	L1P	36th grad	L1P
37th grad	L1P	37th grad	L1P
38th grad	L1P	38th grad	L1P
39th grad	L1P	39th grad	L1P
40th grad	L1P	40th grad	L1P
41st grad	L1P	41st grad	L1P
42nd grad	L1P	42nd grad	L1P
43rd grad	L1P	43rd grad	L1P
44th grad	L1P	44th grad	L1P
45th grad	L1P	45th grad	L1P
46th grad	L1P	46th grad	L1P
47th grad	L1P	47th grad	L1P
48th grad	L1P	48th grad	L1P
49th grad	L1P	49th grad	L1P
50th grad	L1P	50th grad	L1P
51st grad	L1P	51st grad	L1P
52nd grad	L1P	52nd grad	L1P
53rd grad	L1P	53rd grad	L1P
54th grad	L1P	54th grad	L1P
55th grad	L1P	55th grad	L1P
56th grad	L1P	56th grad	L1P
57th grad	L1P	57th grad	L1P
58th grad	L1P	58th grad	L1P
59th grad	L1P	59th grad	L1P
60th grad	L1P	60th grad	L1P
61st grad	L1P	61st grad	L1P
62nd grad	L1P	62nd grad	L1P
63rd grad	L1P	63rd grad	L1P
64th grad	L1P	64th grad	L1P
65th grad	L1P	65th grad	L1P
66th grad	L1P	66th grad	L1P
67th grad	L1P	67th grad	L1P
68th grad	L1P	68th grad	L1P
69th grad	L1P	69th grad	L1P
70th grad	L1P	70th grad	L1P
71st grad	L1P	71st grad	L1P
72nd grad	L1P	72nd grad	L1P
73rd grad	L1P	73rd grad	L1P
74th grad	L1P	74th grad	L1P
75th grad	L1P	75th grad	L1P
76th grad	L1P	76th grad	L1P
77th grad	L1P	77th grad	L1P
78th grad	L1P	78th grad	L1P
79th grad	L1P	79th grad	L1P
80th grad	L1P	80th grad	L1P
81st grad	L1P	81st grad	L1P
82nd grad	L1P	82nd grad	L1P
83rd grad	L1P	83rd grad	L1P
84th grad	L1P	84th grad	L1P
85th grad	L1P	85th grad	L1P
86th grad	L1P	86th grad	L1P
87th grad	L1P	87th grad	L1P
88th grad	L1P	88th grad	L1P
89th grad	L1P	89th grad	L1P
90th grad	L1P	90th grad	L1P
91st grad	L1P	91st grad	L1P
92nd grad	L1P	92nd grad	L1P
93rd grad	L1P	93rd grad	L1P
94th grad	L1P	94th grad	L1P
95th grad	L1P	95th grad	L1P
96th grad	L1P	96th grad	L1P
97th grad	L1P	97th grad	L1P
98th grad	L1P	98th grad	L1P
99th grad	L1P	99th grad	L1P
100th grad	L1P	100th grad	L1P

DE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19,95**, statt bisher oft 30,-.
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25,-**, statt... (siehe unten).
- Jeder Sammelband enthält **Lösungen und Pläne** zu **mehreren** Spielen.
- Die enthaltenen **Lösungen mit Plänen** können Sie auch einzeln zu **19,95** je Band bestellen.
- **Bestellungen** über unsere **INTERNET-Adresse** sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unter Großhandel im Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits eine Handvoll Preispunkte, wenn wir Ihnen gerne Ihr eigenes Gewinnaufwandskonto zu...

CPs FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRASSE 8-10 • 50667 KÖLN



VERKANDSTEN (NUR INLANDSVERKAND MÖGLICH)
Der Verkauf von Vertriebsunterlagen ist ein Kaufvertrag.
bei Versand zu Post nachnahme (D 5,95)
(bei Nachnahme vom Post nachnahme (D 3,95))

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr

FAX (0221) 25 69 86

INTERNET <http://www.CPS-ONLINE.com>

Für Post- oder Fernbestellungen muss immer die kassenrichtige Anrede angegeben werden. Bitte beachten Sie, dass die Preise für die Post- oder Fernbestellungen höher sind als die Preise für die Lieferung.

AUFTRAGSGEBER PP 0896

NAME, VORNAME

STADT

PLZ, ORT

TELEFON

KUNDENHR. (falls vorh.)

ATTC-Bücher je 24,95

- 11th grad
- 12th grad
- 13th grad
- 14th grad
- 15th grad
- 16th grad
- 17th grad
- 18th grad
- 19th grad
- 20th grad
- 21st grad
- 22nd grad
- 23rd grad
- 24th grad
- 25th grad
- 26th grad
- 27th grad
- 28th grad
- 29th grad
- 30th grad
- 31st grad
- 32nd grad
- 33rd grad
- 34th grad
- 35th grad
- 36th grad
- 37th grad
- 38th grad
- 39th grad
- 40th grad
- 41st grad
- 42nd grad
- 43rd grad
- 44th grad
- 45th grad
- 46th grad
- 47th grad
- 48th grad
- 49th grad
- 50th grad
- 51st grad
- 52nd grad
- 53rd grad
- 54th grad
- 55th grad
- 56th grad
- 57th grad
- 58th grad
- 59th grad
- 60th grad
- 61st grad
- 62nd grad
- 63rd grad
- 64th grad
- 65th grad
- 66th grad
- 67th grad
- 68th grad
- 69th grad
- 70th grad
- 71st grad
- 72nd grad
- 73rd grad
- 74th grad
- 75th grad
- 76th grad
- 77th grad
- 78th grad
- 79th grad
- 80th grad
- 81st grad
- 82nd grad
- 83rd grad
- 84th grad
- 85th grad
- 86th grad
- 87th grad
- 88th grad
- 89th grad
- 90th grad
- 91st grad
- 92nd grad
- 93rd grad
- 94th grad
- 95th grad
- 96th grad
- 97th grad
- 98th grad
- 99th grad
- 100th grad



Mission 20: Tarnung ist das oberste Gebot.

den entscheidenden Angriff starten: Visieren Sie die gegnerische Maschine an, laufen Sie direkt auf das Ziel zu, und vernichten Sie es mit Granaten. Bleiben Sie unbedingt in Bewegung, um nicht getroffen zu werden. Nachdem die Maschine zerstört ist, laufen Sie den gleichen Weg zurück, den Sie gekommen sind.

Mission 21

Operation Ivy

Ziel: Gegenrisses Lager ausspionieren

Die Mission ist klar, doch schon auf dem Flug zum Einsatzort hat einer Ihrer Kollegen ein mulmiges Gefühl, und er wird Recht behalten. Zunächst schießen Sie ein paar Drohnen ab, und sehen sich plötzlich von schier unendlich vielen Truppen eingekesselt. Unter Raketen-einsatz fliehen Sie so schnell wie möglich zum Schiff, um die Mission abzubrechen.

Mission 22

Operation Seraphim

Ziel: Shuttle suchen, finden und verteidigen

Das verschollene Wrack fliegt im nordwestlichen Teil des Suchgebietes (direkt an dem kleinen Teich). Schießen Sie einige Drohnen ab. Dann legen Sie Minen in sicherem Abstand um das Wrack herum, um ankommende Gegner zu schwächen. Halten Sie Ihre Truppe unbedingt zusammen. Erteilen Sie den »Nur Feuer erwidern«-Befehl, damit Ihre Kollegen nicht in die Minenexplosionen geraten. Die Minen beschern Ihnen einen Überraschungsvorteil. Mit ein bis zwei gezielten Raketen-schüssen erledigen Sie die jeweilige Angriffstruppe.



Mission 23

Operation Cropduster

Ziel: Eine mobile Fabrik zerstören

Eine sehr unkomplizierte Mission. Bekämpfen Sie den Gegner mit Minen und Raketen und halten Sie Ihre Truppe zusammen. Abschließend erledigen

Sie den Auftrag mit der Bombe. Aber Vorsicht: Einige Gegner fallen Ihnen auch in den Rücken.

Mission 24

Operation Mercury

Ziel: Einen Diplomaten abfangen

Nehmen Sie sich eines der Fahrzeuge, die eine Schlucht entlang fahren. Wie schon so oft werden Sie in einen Hinterhalt gelockt. Ihr Pilot bombardiert die Gegner, während Sie zum Abholpunkt laufen. Setzen Sie dabei rückwärtslaufend Raketen ein, und benutzen Sie eventuell Ihren Schild (Taste 5).

Mission 25

Operation Black Widow

Ziel: Eine Baustelle zerstören

Eine einfache Mission. Wie im Briefing vorausgesagt, versuchen die Wachen, nach Südwesten zu entfliehen.



Mission 25: Einfach und unkompliziert.

Lassen Sie das nicht zu. Nachdem die Soldaten unschädlich gemacht wurden, nehmen Sie in aller Ruhe die Baustelle auseinander. Abschließend gehen Sie zurück zum Schiff.

Mission 26

Operation Cold War

Ziel: Inkognito in eine Piratenbasis eindringen und Funkmeldungen abfangen

Als Pirat getarnt, laufen Sie zur Basis und stellen sich möglichst nah an das westliche Gebäude. Dekoder anschalten, Granaten wählen, warten und schwitzen. Ob Sie richtig stehen, sehen Sie daran, daß unter dem Dekoderbild eine leserliche Nachricht entlangläuft. Nach einer Minute fliegt Ihre Tarnung auf. Ihr Hauptproblem bei der Flucht sind zwei Wachen und zwei Geschütze. Laufen Sie in Richtung Abholpunkt, am besten rückwärts und unter Granatenfeuer. Bleiben Sie dabei unbedingt in Bewegung und springen Sie viel (Jump Jets), damit Sie nicht so leicht getroffen werden.

Mission 27

Operation Aegis

Ziel: Satellit abschießen, Kanone und Station sprengen

Diese Mission ist hart. Die Gegner vor dem eigentlichen Komplex sind nur ein Vorgeschmack, auf das, was Sie drinnen erwartet. Erkämpfen Sie sich den Weg bis vor die große Mauer. Dort lassen Sie den Elektronik und den Sprengspezialisten zurück. Grund: Wenn die beiden sterben, ist die ganze Mission verloren. Springen Sie über die Mauer und spicken Sie die Gegend mit den Auto-Geschützen aus Ihrem Anzug. Schießen Sie mit Raketen auf die ersten Gegner und kehren Sie zu Ihrem Team zurück. Die angelockten Verteidiger kommen nach und nach

über die Mauer. Der folgende Kampf läuft routinemäßig ab. Anschließend ziehen Sie mit Ihrem Team hinter die Mauer. Innerhalb dieser befindet sich das eigentliche Missionsziel, die Kanone und die Steuereinheit. Dort kämpfen Sie abermals mit Raketen gegen einige Gegner. Jetzt ist der Weg frei: Der Elektronikler feuert die Kanone auf den Satelliten ab. Der Sprengstoffexperte legt die Ladungen an die Kanone und die Station. Wenn das erledigt ist, bringen Sie sich in Sicherheit und zünden die Ladungen.

Mission 22: Mit Ihren Minen überraschen Sie den Gegner.



verschiedenen Richtungen angreifen. Durch die Geschütze haben Sie es ein wenig leichter. Konzentrieren Sie sich vor allem auf die gegnerischen Sprengstoffexperten.

Mission 32

Operation Fusebox

Ziel: Gegnerischen Kommunikationsturm zerstören

Als allererstes nehmen Sie sich die Steuerstation vor. Schalten Sie anschließend die Wachen aus. Ihr Elektroniker programmiert danach das gegnerische System um. Legen Sie eine Sprengladung und rücken Sie in Richtung Turm vor. Unterwegs müssen Sie sich mit einer Eskorte auseinandersetzen. Wenn Sie auf circa 250 Meter an den Turm herangekommen sind, lassen Sie die Sprengladung legen. Machen Sie sich als geschlossene Gruppe auf den Weg zum Abholpunkt. Vermelden Sie dabei auf jeden Fall Kontakt mit dem Gegner. Sollten Sie dennoch angegriffen werden, sprengen Sie beide Gebäude in die Luft, und sehen zu, daß Sie Ihre Truppe zum Raumschiff bringen.

Mission 33

Operation Calais

Ziel: Kanonentürme einer Festung zerstören

Sie müssen wenigstens drei der insgesamt vier Türme dieser Station in die Luft sprengen. Gehen Sie vor-

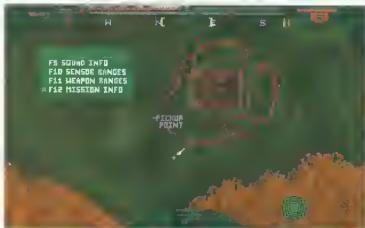
sichtig in Richtung Basis. Nehmen Sie sich zunächst den Turm im Südosten vor. Stellen Sie Ihre Truppen auf »Nur Feuer erwidern«, damit Ihre Deckung nicht auffliegt. Die Wachen vor dem Haupttor schalten Sie durch gezielte Raketenwürfe aus. Gehen Sie zum südöstlichen Turm. Versichern Sie sich, daß keine weiteren Gegner in der Nähe sind, bevor Sie den Spezialisten die Sprengladung anbringen lassen. Jetzt weiter nach Norden, in gutem Abstand zur Station. Warten Sie, bis Sie die nördliche Patrouille sehen. Greifen Sie wieder aus dem Hinterhalt an. Wenn sich auch hier nichts mehr regt, versehen Sie den Turm im Nordosten mit einer Ladung Sprengstoff. Beim Turm im Nordwesten gehen Sie genauso vor. Beim Legen der Bombe kann es passieren, daß die Truppen innerhalb der Basis auf Sie aufmerksam werden. Dann heißt es: Nichts wie weg und auf den »roten Knopf« drücken.

Mission 34

Operation Piggan

Ziel: Klonfabrik und Steuereinheit zerstören

Folgen Sie der Straße und erledigen Sie die dort ansässige Patrouille. Starten Sie eine Ihrer Explosions-Drohnen. Steuern Sie sie entlang der Straße, und versuchen Sie den Panzer und den Roboter an der Steuerstation zu erledigen.



Mission 33: Wieder ein Fall für den Sprengmeister.

Mission 32: Vermeiden Sie jeden Kontakt mit dem Gegner.

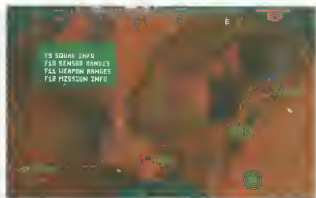
gen. Gehen Sie die Straße weiter entlang, bis es kurz vor der Station zum Kampf kommt. Überlassen Sie die Drohnen Ihren Kollegen, und schicken Sie den Elektroniker zur Fabrik. Sie müssen ihm den Rücken freihalten. Hat er seine Arbeit beendet, fliegt alles in die Luft. Wenn Sie noch die Station sprengen, haben Sie beide Missionsziele erreicht.

Mission 35

Operation Hyperbole

Ziel: Einen Konvoi abfangen

Hier gibt Ihnen das Briefing zwei mögliche Lösungen vor. Nummer 1: Sie fangen den Konvoi sofort ab. Nummer 2: Sie rücken zur Brücke vor, kämpfen gegen die dort positionierten Truppen und jagen die Brücke in die Luft. Die erste Methode ist einfacher. Gehen Sie oberhalb der Straße in Deckung und kümmern Sie sich um die eher spärliche Eskorte. Die Lastwagen haben nicht den Hauch einer Chance. Ist das erledigt, können Sie den Auftrag beenden. Falls Sie zusätzlich noch alle gegnerischen Truppen zerstören wollen, gehen Sie in Richtung Brücke. Dort machen Sie den Gegnern das Leben mit Raketen schwer. Über die Brücke gelangen Sie zum Raumhafen, wo Sie alle Raumschiffe zerstören. Auf dem Weg zum Abholpunkt laufen Ihnen noch einmal Truppen über den Weg. Verminen Sie den Weg, ziehen Sie sich ein Stück zurück und betrachten Sie das Feuerwerk. Die angeschlagenen Truppen stellen kein Problem dar.



Mission 35: Fangen Sie gleich zu Anfang den Konvoi ab.



Mission 34: Setzen Sie Ihre Explosions-Drohnen ein.

Mission 36

Operation Icepick

Ziel: Ein Schiff suchen, finden, flottmachen und wegflegen

Gehen Sie den auf der Karte vorgezeichneten Weg entlang zum gestrandeten Schiff. Auf dem Weg zerstören Sie eine kleine Klonfabrik. Anschließend bekämpfen Sie eine Patrouille und ein paar schwere Panzer. Die Panzer schießen Sie mit den Raketen herunter, während Sie für die Infanterie wie gewohnt Minen legen. Setzen Sie den Elektroniker auf das Schiff an und passen Sie mit dem Rest der Truppe auf, daß sich keine Gegner nähern. Ist der Elektroniker fertig, fliegen Sie fort und haben somit den Auftrag erfüllt.

Mission 37

Operation Absolute Zero

Ziel: Die roten Kästchen stellen die Geschütze dar

Dies ist die letzte und schwerste Mission. Der Gegner hat alle seine Truppen in eine gut verteidigten Basis zusammengezogen. Dort rüstet er seine Raumschiffe zu Bombern um. Gehen Sie zum Westtor, schalten Sie die Wachen aus und lassen Sie Ihre Truppe warten. Gehen Sie innerhalb der Basis mit Ihrem Raketenwerfer gegen die Verteidigungstürme und den Panzer im Nord-



Mission 36: Ihr Elektroniker macht das Schiff wieder flott.

osten vor. Die roten Kästchen auf der Karte zeigen die ungefähren Standpunkte der Geschütze. Verschwenden Sie keine Munition, Sie haben nur zehn Schuß. Ist das erledigt, verminen Sie den Eingang und die nach Osten führende Straße. Wagen Sie sich soweit in das Lager hinein, bis die Fußtruppen Sie angreifen. Dann laufen Sie zurück zu Ihrer Einheit. Der folgende Kampf ist sehr, sehr hart. Achten Sie unbedingt auf Ihren Sprengstoffexperten. Wenn Sie keine Minen mehr haben, müssen Sie die Basis stürmen. Lassen Sie den Sprengstoffspezialisten zurück.



Mission 37: Durch das Westtor ziehen Sie in den Kampf.

Sollten Sie diese Mission überlebt haben, werden Sie mit einer netten Cut-Scene belohnt. Herzlichen Glückwunsch.

(mk)

ZU LANGSAM.



Sie haßte es, wenn Rüdiger wieder mit ihr „Rennen“ spielte.

KOMPLETTLÖSUNG: BAD MOJO

DER WEG ZUM KAKERLAKEN-GLÜCK

Es ist keine Schande, als Kakerlake mal nicht zu wissen, wo es lang geht. Hauptsache, diese Seiten liegen stets zum Rüberkrabbeln bereit.

In Zusammenarbeit mit Kakerlaken-Experten Christian Giegerich entstand diese Komplettlösung. Sie sollten sich ruhig Zeit nehmen, jedes Szenario ausgiebig zu untersuchen. Dann laufen Sie auch nicht Gefahr, die Orientierung zu verlieren. Eine kleine Hilfe sind die anderen Krabbeltierchen, die oft leicht zu übersehende Eingänge zeigen. Wenn Sie ein Augensymbol sehen, krabbeln Sie am besten drauf. Dann bekommen Sie wichtige Hinweise für Ihr Weiterkommen. Fallen, Farbe, Katze Fritz und Feuer sind dem Roger nicht geheuer – also schön die Fühler davon lassen. Und immer daran denken: Die vier Leben sind recht schnell aufgebraucht – genießen Sie also die Vorzüge der Speicherfunktion.

Der Keller

Da sitzt nun den arme Roger, mit zwei Fühlern, sechs Beinen und einem weiten Weg vor sich. In der Kanalisation wählen Sie den einzig möglichen Weg – geradeaus. Im Nordwesten kriechen Sie durch eine kleine Öffnung und stoßen dort auf ein Kakerlakenrudel und einen wichtigen Hinweis (auf das Augensymbol krabbeln). Weiter im Osten laufen Sie unter der Gasplatte



Auge in Auge mit sich selbst. Oh Roger, du hattest schon immer einen schäbigen Charakter.

hindurch und über den Standfuß des Herdes auf den Boden. Laufen Sie an den Insektenfallen vorbei zur (nicht ganz) toten Ratte. Hüten Sie sich vor ihrem Maul und klettern Sie über ihr Fell nach Osten. Dort treffen Sie Ihren ersten Gegner: eine Spinne. Pützen Sie schnell zur Zigarettenkippe und drehen die brennende Seite zum Achtfüßler. Brutzel: Das Problem wäre erledigt. Im Süden kriechen Sie in eine Kakerlakenfalle (Cockroach Corral). Hier darf der Ausdruck »über Leichen gehen« wörtlich genommen werden: Laufen Sie über Ihre toten Brüder und Schwe-

stern, um die rosa Flüssigkeit nicht betreten und somit sterben zu müssen. Auf der rechten Seite befindet sich ein kleines Plastikteilchen, schieben Sie es zu der leblosen Kakerlake. Da überbrücken Sie das fehlende Stück und gelangen über die so entstandene »Brücke« hinaus in die Freiheit. Das vor Ihnen aufragende Tischbein klettern Sie empor und biegen bei nächster Gelegenheit links ab. Folgen Sie dem Kabel und klettern Sie an der linken Seite soweit hinunter, bis es zum Teil in den Farbtopf getaucht wurde. Laufen Sie nun zur Tischplatte und suchen Sie die Steckdose. Wenn Sie sich nähern, wird ein Kurzschluß ausgelöst und der Fön in



Die Spinne erfährt es am eigenen Leib: Rauchen gefährdet die Gesundheit.



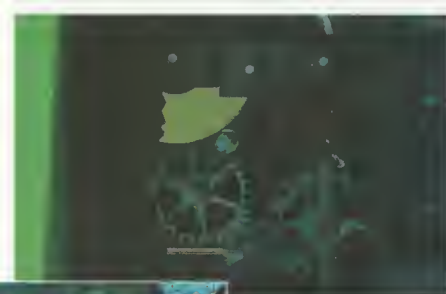
Ihre toten Freunde dienen Ihnen als Brücke über den rosa Kleister.

Hier werden Sie zum Pillendreher. Wohl bekomm's, Eddie!

Gang gesetzt. Gehen Sie nun nach links und lassen Sie sich in einen anderen Teil des Raumes wirbeln. Auf dem Fußboden angelangt, dösen Sie nach Nordwesten. Dort finden Sie eine Mausefalle, und, nach Berühren des Augensymbols, die dazugehörige Maus. Um ein paar Ratschläge reicher klettern Sie auf den Zeitungsstapel, um dort weitere Informationen zu erhalten. Verlassen Sie den Stapel in südlicher Richtung. Nun sind Sie auf Eddies Nachttisch. In das dort stehende Radio dringen Sie von der linken Seite ein und überbrücken den losen Draht. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Eddie das Radio ab und seine Bierdose auf den Tisch stellt. Wenn Sie nun auf das Dach des Radios krabbeln, sehen Sie dort ein Pillen-Fläschchen. Stoßen Sie es an, damit eine Schlaftablette herausfällt und rollen Sie diese dann in die Bierdose. Kurz darauf schläft Eddie süß und selig. Auf dem Boden des Zimmers finden Sie außerdem noch eine Zigarrenkiste, die Ihnen etwas aus Eddies Vergangenheit verrät. Durch die Steckdose an der Südwand gelangen Sie schließlich in das Badezimmer.

Das Badezimmer

Sie befinden sich nun im Inneren eines Handtuchverteilers, Stoßen Sie dort den kleinen Hebel an, um sich

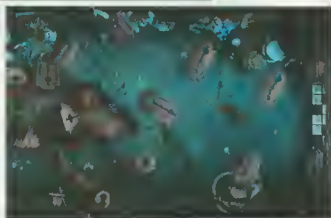


Hebelwirkung:
Einfach
gedrückt und
nach unten in die
Freiheit laufen.



Der Rattenkönig sich erlbt, denn Schabe ist heu' angesagt.

einen Weg nach unten zu bahnen. Richtung Osten sehen Sie wieder ein Augensymbol, das Ihnen die Lebensweisheiten eines Silberfischs beschert. Im Südwesten gibt eine Ameise ihre Ratschläge zum besten. Krabbeln Sie den Badezimmerschrank empor, um Informationen über den Rattenkönig zu sammeln.



Schabenfreude ist die schönste Freude. Der König ist tot, es lebe die Schabe!

Sie finden ihn an der Westwand des Badezimmers. Dort werden Sie Zeuge, wie einer Ihrer Genossen hinterücks ermordet wird. Furchtlos krabbeln Sie nun neben dem

BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND.

Speed Rage. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC:

- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option
(bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boot
(vollgepackt mit fiesen Waffen)
- krochende Sounds von
Hardrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für saftigste Netzwerk-Action



PC CD-ROM
auch für Windows 95



Distributed by



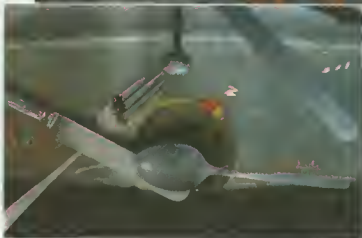
Speed Rage - 1996 Konami Games Inc. All rights reserved. CD-ROM is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All other trademarks, registered names, logos and product names are the property of their respective owners.



Krabbeln Sie von links nach rechts über den Herdgriff, um zur Baby-Schabe zu gelangen.

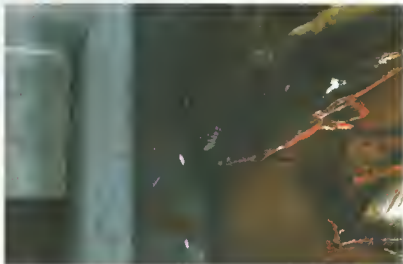


Benutzen Sie den Bierdeckel, um die Sauce zu umgehen.



Am Ende des Messers angelangt, lösen Sie eine Kettenreaktion aus.

Herr Fisch hilft mit klugen Sprüchen und nützlichen Tips.



Rattenloch die Wand empor. Durch das obere Loch gelangen Sie auf das Waschbecken und dem darüber liegenden Erste-Hilfe-Schränken. Dringen Sie durch die kaputte Scheibe ein und kriechen drinnen schließlich in den Wegwerfstritz für gebrauchte Rasierklöngen. Mit der Schraube bringen Sie dort einen Stapel Rasierklöngen zum Fallen. Betrachten Sie nun das Ergebnis Ihrer Mühen, indem Sie in die Höhle des Rattenkönigs gehen. Durch diese gelangen Sie schließlich in den Kanal und danach in die Küche. Übrigens: Falls Sie bisher noch nicht gespeichert haben, sollten Sie es jetzt tun. Es liegt nämlich noch ein gutes Stück Weg vor Ihnen.

Die Küche

Klettern Sie über das Röhren-System hinunter zum Fußboden. Von da aus geht es gleich wieder den Herd hinauf, wo Sie sich die Ratschläge einer Kakerlake anhören dürfen. Zurück auf dem Fußboden krabbeln Sie zum Wischmop im Südwesten. Durch ihn erreichen Sie einen Tisch und treffen schon bald auf einen halbtoten Fisch, der Ihnen einige Tips gibt. Weiter rechts laufen Sie über ein riesiges Messer zum Herd hinüber. Dort finden Sie zwischen den vier Herdplatten einen Bierdeckel. Diesen schieben Sie in die übergelaufene Sauce und benutzen ihn anschließend als Brücke. Nun haben Sie einen Zugang in das Herdinnere. Durch Zudrehen der Gas-klappe verlischt die Herdflamme, das Gas strömt aber

weiterhin aus – doch dazu später. Verlassen Sie nun die Herdoberfläche und marschieren Sie nach Südwesten. Dort finden Sie eine kleine Kakerlake, die von Fettspritzern eingesperrt ist. Benutzen Sie den Herdgriff als Durchgang zu Ihrem kleinen Freund. Die dünne Fettschicht, die zwischen Ihnen liegt, überbrücken Sie mit Ihrem Körper. Das kleine Tierchen springt nun auf Ihren Rücken. Ganz im Westen ist eine Spüle. Klettern Sie auf das darauf liegende Messer hoch bis zum Griffende. Durch das zusätzliche Gewicht Ihres kleinen Partners wird eine Kettenreaktion ausgelöst: Der Silberlöffel fällt in das Loch und verhaftet sich mit dem Reißwolf unter der Spüle. Folgen Sie dem Löffel sorglos und gelangen Sie in die Bar.

Die Bar

Hier finden Sie haufenweise Fotos, die weitere Szenen aus Edlles Vergangenheit preisgeben. Auf den Schwertfisch an der Wand gelangen Sie über dessen Schwanzflosse. Krabbeln Sie nun zu seinem Kopf und durch das Auge ins Innere, wo Sie eine Termitenkönigin treffen. Anschließend verlassen Sie den Fisch und laufen nach unten. Halten Sie sich westlich, um schließlich den Baseballschläger hinabzugleiten. Im Osten finden Sie schließlich eine Erdußschale, die sich als Fähre über die Wasserpflütze gebrauchen läßt. Sie treffen auf eine Maschine, die verschiedene Getränke-Rezepte bereithält. Drücken Sie den schwarzen Schalter bis zum Anschlag. Nun erhalten Sie das Rezept für einen »Bad



Seefahrer Roger: Mit der Erdußschale überqueren Sie das Wasser.

Nur für trinkfeste Schaben: das Rezept für einen »Bad Mojo«.

Schon wird das leere Papier »rein zufällig« in den Schacht von Rogers Fax geblasen. Auf dem Gerät hören Sie sich zunächst einmal die Anrufe, die Roger bekommen hat, spulen, dann »Play« drücken).

Danach betätigen Sie »Start« und »Copy«, woraufhin Sie auf dem entstandenen Papierteppich zu Rogers Koffer gelangen. Diesen betreten Sie seitlich durch das Schlüsselloch. Im Inneren stoßen Sie auf zahlreiche Fragmente Ihrer Vergangenheit. Wieder auf der Oberfläche des Koffers drehen Sie nun die Zigarette, damit der Fernbedienung nichts mehr im Weg steht. Drücken Sie nun auf den Einschaltknopf der Fernbedienung und schauen Sie sich die folgende Zwischensequenz an. Über den Schmetterling, der



URBAN RUNNER DV 66,66DM
Laut CINEMA 8/96 sehr empfehlenswert!
Vielleicht sind Menschen die Ahnung von Kunst haben, doch die besseren Spieletester, im Gegensatz zu Menschen die Pentium für eine Religion halten.

Tel.: 0241-533131
Fax: 0241-508973
Fax: 0241-563902



Software CORNER

MPC 2 CD-ROM 8MB Showma

W/DGET and CWTWARE:	
Acce arout Europe DH	29.00
Alone in the Desert	19.00
Armed and F'd	32.00
Battle Isle 1 + 2	16.00
Battle Isle 2 + 3	16.00
Betrayer al Kronrod DH	29.00
Case DH	29.00
Casac DV	17.00
Campain 2 DV	24.00
Campain 2 DV	24.00
Deadly Encounter: Drive F DV	22.00
Day of the tentacle DV	28.00
Descent DV	19.00
Der Planer + Extras	29.00
Die Hard 2: Die Harder DH	29.00
Die Studier DV	17.00
Dune DV	29.00
Ellie Pus DV	32.00
Endgame DV	29.00
Flashback DV	22.00
Flashback 2 DV	19.00
Hobbit: The 1, 2, 3 DV	19.00
Great Cruise 2 DV	24.00
Hobbit: The 1, 2, 3 DV	19.00
Even more incredible Machine DV	19.00
Inferno DV	29.00
Inferno DV	29.00
King + Quest 5 DH	34.00
King + Quest 7 DV	34.00
Legend of Kyrandia 3 DV	19.00
Leary DH	19.00
Little Big Adventure DV	29.00
Little Big Adventure 2 DV	29.00
Little Big Adventure 3 DV	29.00
Little Big Adventure 4 DV	29.00
Little Big Adventure 5 DV	29.00
Little Big Adventure 6 DV	29.00
Little Big Adventure 7 DV	29.00
Little Big Adventure 8 DV	29.00
Little Big Adventure 9 DV	29.00
Little Big Adventure 10 DV	29.00
Little Big Adventure 11 DV	29.00
Little Big Adventure 12 DV	29.00
Little Big Adventure 13 DV	29.00
Little Big Adventure 14 DV	29.00
Little Big Adventure 15 DV	29.00
Little Big Adventure 16 DV	29.00
Little Big Adventure 17 DV	29.00
Little Big Adventure 18 DV	29.00
Little Big Adventure 19 DV	29.00
Little Big Adventure 20 DV	29.00
Little Big Adventure 21 DV	29.00
Little Big Adventure 22 DV	29.00
Little Big Adventure 23 DV	29.00
Little Big Adventure 24 DV	29.00
Little Big Adventure 25 DV	29.00
Little Big Adventure 26 DV	29.00
Little Big Adventure 27 DV	29.00
Little Big Adventure 28 DV	29.00
Little Big Adventure 29 DV	29.00
Little Big Adventure 30 DV	29.00
Little Big Adventure 31 DV	29.00
Little Big Adventure 32 DV	29.00
Little Big Adventure 33 DV	29.00
Little Big Adventure 34 DV	29.00
Little Big Adventure 35 DV	29.00
Little Big Adventure 36 DV	29.00
Little Big Adventure 37 DV	29.00
Little Big Adventure 38 DV	29.00
Little Big Adventure 39 DV	29.00
Little Big Adventure 40 DV	29.00
Little Big Adventure 41 DV	29.00
Little Big Adventure 42 DV	29.00
Little Big Adventure 43 DV	29.00
Little Big Adventure 44 DV	29.00
Little Big Adventure 45 DV	29.00
Little Big Adventure 46 DV	29.00
Little Big Adventure 47 DV	29.00
Little Big Adventure 48 DV	29.00
Little Big Adventure 49 DV	29.00
Little Big Adventure 50 DV	29.00
Little Big Adventure 51 DV	29.00
Little Big Adventure 52 DV	29.00
Little Big Adventure 53 DV	29.00
Little Big Adventure 54 DV	29.00
Little Big Adventure 55 DV	29.00
Little Big Adventure 56 DV	29.00
Little Big Adventure 57 DV	29.00
Little Big Adventure 58 DV	29.00
Little Big Adventure 59 DV	29.00
Little Big Adventure 60 DV	29.00
Little Big Adventure 61 DV	29.00
Little Big Adventure 62 DV	29.00
Little Big Adventure 63 DV	29.00
Little Big Adventure 64 DV	29.00
Little Big Adventure 65 DV	29.00
Little Big Adventure 66 DV	29.00
Little Big Adventure 67 DV	29.00
Little Big Adventure 68 DV	29.00
Little Big Adventure 69 DV	29.00
Little Big Adventure 70 DV	29.00
Little Big Adventure 71 DV	29.00
Little Big Adventure 72 DV	29.00
Little Big Adventure 73 DV	29.00
Little Big Adventure 74 DV	29.00
Little Big Adventure 75 DV	29.00
Little Big Adventure 76 DV	29.00
Little Big Adventure 77 DV	29.00
Little Big Adventure 78 DV	29.00
Little Big Adventure 79 DV	29.00
Little Big Adventure 80 DV	29.00
Little Big Adventure 81 DV	29.00
Little Big Adventure 82 DV	29.00
Little Big Adventure 83 DV	29.00
Little Big Adventure 84 DV	29.00
Little Big Adventure 85 DV	29.00
Little Big Adventure 86 DV	29.00
Little Big Adventure 87 DV	29.00
Little Big Adventure 88 DV	29.00
Little Big Adventure 89 DV	29.00
Little Big Adventure 90 DV	29.00
Little Big Adventure 91 DV	29.00
Little Big Adventure 92 DV	29.00
Little Big Adventure 93 DV	29.00
Little Big Adventure 94 DV	29.00
Little Big Adventure 95 DV	29.00
Little Big Adventure 96 DV	29.00
Little Big Adventure 97 DV	29.00
Little Big Adventure 98 DV	29.00
Little Big Adventure 99 DV	29.00
Little Big Adventure 100 DV	29.00

Sherman M4 EV
Silent Service IEV
Simon the Sorcerer DV
Spies and Quast 1 EV
Space Quast 4 DH
Street Fighter 2 Turbo DH
Strike Commander 1 DH
System Shock Classic DV
Tactical Deck DV
Tornado + Desert Storm DH
Ultima - 5 EV Jewel Cess
Ultima - 6 Ev Jewel Cess
US Navy Flight Gold Classic DV
Wing Commander 3 Classic DV
Wingspan DV
X-Wing Complete DV
Zak McKracken DV

SHOWELWAARD:
Always in the dark 1-3 DV
Golden Horde
Lucas Arts Classic Adv. DV
Lucas Arts Top Adventures DV
Lucas Arts Cl. Simulations DV
Lucas Arts Galaxy DV
Megapack 5 DH
Megapack 6 DH
Sid Meier's Classic DV
Star Wars Cl. (incl. X-Wing) DV
20 Warz anno Classic (SSS) EV
Warhammer Fantasy Battle DV

TOP PRICE Juni 96 siehe links oben

Preisänderungen für:
Ascendancy DV
CivNet DV (Win)
Flight Unlimited DV
Grand Prix Manager DV (Win)
Time Gate - Knight's Chase DV

STANDARD PROGRAMM:
 AH84D Longbow DV
 Afterlife DH*
 ATF (X-Fighters) DV
 Bad Mojo DV
 Baldies DH*
 Battles in time DH

[illegible]

Need for speed DV
NHL Hockey '96 DV

	Normality DV
	Offensive DH
\$2.00	Olympic Games DH *
\$4.00	Panzer General 2 DH (Win)
\$2.00	PGA Sawgrass Course DH
\$4.00	Police Glory - SWAT DH
\$9.00	Quest for Glory Coll. DH *
	Rätsel des Master Lu DV
	Rayman DH
\$7.00	Sentinel World of Soccer Euro D
\$2.00	Shannara DV
\$7.00	Shellshock DH
\$9.00	Silent Hunter DV
\$7.00	Silent Thunder DH (W85)
\$4.00	Simon the Sorcerer 1&2 DV

84.80	Space Bunch DV
85.00	Srils US
86.00	Strips US
90.80	Strike Base Inc. Burntmt
70.00	S.T.O.R.M. DH
79.00	Talcher US
84.00	Terminator Future Shock
86.00	The Dig DV
87.00	Touch-A-Muskeleer DV
22.00	Trivial Pursuit DV
86.00	UEFA Euro '86 DH
108.00	V for Victory - I US
74.00	Virtual Pursuit DV
74.80	Warcraft II DV
74.00	Warcraft II Beyond... Fo
74.00	Warhammer US
TBA	Warhammer Schatten: I
69.80	Wing Commander 4 DV
74.00	Witchaven 2 DV
87.00	World Rally Fever DV
100.00	Worms DV
84.00	Worms Reinforcements
84.00	Yark II DV

94,90	Wyl führen alle Lösungen
49,90	Speile der Firmen Hinkl
34,90	
79,90	
26,90	
67,90	
74,90	
74,90	
74,90	
72,90	
74,90	
87,90	
44,90	
39,90	
74,90	
68,90	
59,90	
59,90	
79,90	
74,90	
89,90	
89,90	
89,90	

	67.90
	99.90
DV	54.90
	74.90
	52.90
DV	70.90
	72.90
	60.90
	74.90
	64.90
	69.90
	74.90
	68.90
nd DV	24.90
DH *	69.90
(W95)	64.90
	99.90
	69.90
	67.90
	50.90
k DV	34.90
	79.90

OWN

aktueller und älterer p und CPS	ab 17,95
	159,00
	249,00
	159,00
Anfrage zu Tagespreisen	299,00
	169,00
able	199,00
woofers	199,00
Rich	34,99
rd	44,99
Sports	189,00
	39,99
	44,99
BIRD	69,99
htstück	149,00
CS	ab 109,99
rol	199,00
en) auf Anfrage	

[illegible]



Kombinationsgabe:
Die Anzeigen weiter
oben müssen auf 7,
6, 5 und 8 stehen.

Die Schicksals-Entscheidung

Unter Zeitdruck (sieben Minuten) gibt es vier Möglichkeiten, das Spiel zu beenden.

1. Roger tot, Eddie tot.

Ganz einfach: Nicht nachdenken, nichts tun, abwarten, bis die Zeit aufgebraucht ist, und sich schließlich fragen: Warum eigentlich?

2. Roger tot, Eddie gerettet.

Krabbeln Sie auf gewohntem Weg ins Badezimmer, wo das Waschbecken erklimmen wird. Die brennende Zi-

garette stoßen Sie nach unten. Anschließend klettern Sieschnell hinterher und setzen mit der Zigarette die Papiertücher in Brand. Daraufhin wird der schlafende Eddie vom Rauchmelder geweckt und flüchtet aus dem Haus, bevor es in Flammen steht (Wir erinnern uns: Die Herdflam-



Ganz schön spiefzig: Die sterbende Kakerlake gibt wertvolle Tips.

es sich inzwischen auf einem Bleistift bequem gemacht hat, schaffen Sie es zu Rogers Experimentier-Tisch.

An der Wand hängt eine aufgespießte Kakerlake, die im Sterben noch ein paar Informationen zum besten gibt. Oben links finden Sie einen Lüftungsschacht, der ins Badezimmer führt. Die dortigen Zeitungsartikel werden durchgelesen. Anschließend geht es wieder zum Tisch zurück. Der zweite Lüftungsschacht läßt sich nicht betreten, da ein starker Luftstrom dies verhindert. Gehen Sie nun nach links zum Aquarium und folgen dem Kabel. Der Kater grabscht nach Ihnen, verfehlt Sie aber. Stattdessen wird das ganze Aquarium in die Tiefe gerissen, woraufhin sich Kater Franz verschreckt aus dem Staub macht. Klettern Sie über das Tischbein zum Boden, um dort das Amulett und die Tips eines Kakerlaken vorzufinden.

Laufen Sie zum Schmetterling, der Sie wieder zurück zum Koffer fliegt. Gehen Sie nun nach rechts oben, wo Sie durch ein Rohr in den Keller gelangen. Von dort

aus krabbeln Sie zur Toilette und die Handtücherstraße hinauf durch das Loch in den Keller. Im Südosten besteigen Sie den Stiel des Mops und landen bei den Sicherungen. Diese müssen Sie mit den vier Reglern zum Durchbrennen bringen, indem Sie die Kombination 7, 6, 5 und 8 einstellen (nachgeschaut wird auf den Anzeigen weiter oben). Nun heißt es, den ganzen Weg zurück zum Experimentier-Tisch, wo das zweite Gitter durchschritten wird.

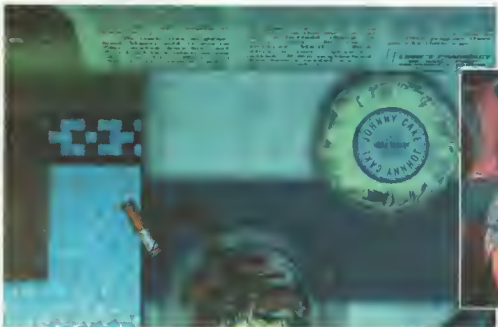
me ist erloschen, das Gas strömt weiterhin aus).

3. Roger gerettet, Eddie tot.

Laufen Sie zurück zum Experimentier-Tisch und kraxeln anschließend auf den Boden. Dort berühren Sie das Amulett Ihrer Mutter. Roger kommt wieder zu sich und flüchtet nach außen, bevor das Haus explodiert.

4. Friede, Freude, Eierkuchen.

Soll heißen: Roger gerettet, Eddie gerettet. Kombinieren Sie einfach den zweiten und den dritten Lösungsweg. Schon haben Sie ein Happy-End und dürfen ruhigen Gewissens die Kakerlaken aus Ihrer Wohnung vertreiben ... (mk)



Die brennende Zigarettenkippe stoßen Sie geschickt nach unten.



Das Happy-End. Aber warum trinken die beiden darauf keinen «Bad Mojo»?

Welche Vorteile stecken wirklich im Internet?
Mit dem „Internet-Magazin“ wissen Sie mehr:
nutzenorientiert, praxisbezogen, verständlich.

Praxis

Infos

Adressen

Internet Magazin mit .net

Im WWW

- Virtuelle Ausstellungen
- Jobsuche
- Elektronischer Kiosk

Ereignisse im Netz:

**Olympia
in Atlanta**

Internet Relay Chat:

**Treffen im
Cyberspace**

Workshops zu:

**Winsock
Java
HTML**

**Das Internet be-
ginnt**

Wenn Sie als Arzt einen bestimmten Artikel in der Bibliothek der Universität Chicago suchen, oder wissen wollen, wo Sie die Mondlandung der Apollo 11 im Internet finden – hilft Ihnen das "Internet-Magazin" weiter. Das "Internet-Magazin" liefert Ihnen jeden Monat verlässliche Fakten zu den neuesten Online-Entwicklungen, fundiertes Wissen zu kniffligen Online-Problemen, Orientierung im weltweiten Internet-Angebot sowie Berichte zum internationalen Online-Geschehen vom führenden britischen Internet-Magazin ".net".

Testen Sie das neue "Internet-Magazin", wenn Sie Wert auf verständliche und nützliche Internet-Informationen legen!

Neu – jetzt im Handel!

**Alles, was das Netz bringt://
Das Internet-Magazin**

SPRECHEN S / E SCYTHIA

In der Serie haben Sisko, Odo, Dax & Co stets alle Probleme im Griff. Im richtigen Leben hingegen sind Sie gefragt und müssen alles selber machen.

»Deep Space Nine – Harbinger« verlangt dem Spieler schon einiges ab: gute Englischkenntnisse, vulkanische Gelassenheit gegenüber der Steuerung und eine Ausdauer, die nur ein cardassianischer Folterknecht noch überbieten könnte. Damit Ihnen die Rätsel und mangelnder Orientierungssinn nicht den Rest geben, haben wir für Sie die folgende Komplettlösung zusammengestellt. Gerade Anfänger haben immer mit den gleichen Problemen zu kämpfen:

1. Die Steuerung: Es ist schon seltsam: Lt. Dax läßt sich nur von hinten ansprechen, und viele Bereiche eines Raumes können Sie nicht direkt erreichen. Stattdessen nähern Sie sich dem Objekt Ihres Interesses und drehen sich ihm anschließend zu.

2. Der Schwierigkeitsgrad: Tja, die Adventureteile sind immer gleich schwer, der Spielstufen der Actionsequenzen jedoch einstellbar. Das muß aber nichts heißen: Selbst im einfachsten (»Ensign«) Modus wird so mancher Abschnitt zur Qual. Es ist bei einigen Passagen also angebracht, alle paar Schritte zu speichern. Das nervt zwar mit der Zeit, ist aber noch angenehmer, als den gleichen Teil immer und immer wieder spielen zu müssen. Bei den Flugssequenzen ist die Speicherfunktion leider nicht aufrufbar.

3. Sie gehen an einen Ort, wo sich unserer Lösung nach etwas ereignen oder Sie eine Person treffen sollten – doch es tut sich nichts. »Warum?«, fragen Sie sich. Sie haben einen der vorherigen Schritte nicht korrekt oder gar nicht ausgeführt.

Der Übersichtlichkeit halber haben wir die gesamte Geschichte in mehrere Abschnitte unterteilt. Damit sollten die Hauptpunkte abgeklärt sein. Gute Reise.

Am Anfang war die Drohne

1. Flucht aus der »Orinok«

Im Vorspann werden Sie in Ihrem kleinen Raumschiff von zahlreichen Drohnen attackiert. Zum Glück erreichen Sie noch rechtzeitig die Raumstation. Sicherheitschef Odo geht an Bord Ihres stark beschädigten Vehikels und bittet Sie, eine Reparatur am Plasma-System vorzunehmen. Links vorn blinkt eine Warnmeldung in roten Buchstaben auf dem Bildschirm. Klicken Sie mit Ihrem Mauszeiger drauf, und wählen Sie die Funktion »Vent Plasma«. Nun ersetzen Sie drei durch-



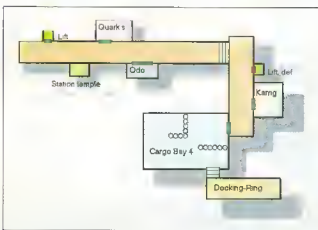
Das Raumschiff der Scythianer. Im Laufe des Spiels werden Sie zusammen mit ihnen einige Überraschungen erleben.

gebrannte Chips auf der Anzeigetafel. Dazu benutzen Sie die symbolisierte Hand. Wählen Sie das Teil aus, von dem Sie glauben, daß es in die Anzeige paßt. Wenn dem so ist, erscheint es auf dem Feld. Soll ein Baustein nach unten geschoben werden, klicken Sie das darüberliegende Feld an. Der Chip wird also von oben nach unten gedrückt. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ertönt ein Signal, die Warnanzeige verschwindet, und Odo wird mit Ihnen zusammen auf die Kommandobrücke (im folgenden »Ops« genannt) von »Deep Space Nine« beordert. Dort wartet bereits Commander Sisko, der sich mit Ihnen über den Angriff der Drohnen unter-

hält. Nach dem anschließenden Gespräch mit Lt. Dax wird die Station angegriffen. Noch besteht aber kein Anlaß zur Panik.

2. Die Suche nach Ambassador Karrig

Commander Sisko rät Ihnen, den Ambassador aufzusuchen, da dieser Sie unbedingt sprechen wollte. Fahren Sie mit dem Turbolift zur »Lower Promenade«. Erkunden Sie das Deck und die Leute in aller Ruhe. Die an den Wänden befestigten Terminals geben bereitwillig Informationen zu wichtigen Bereichen der Station. Schließlich gelangen Sie durch eine Schleuse zum »Habitat-Ring«. Die erste Tür gehört zu einem defekten Fahrstuhl, die nächste zu Karrigs Kabine, die dritte führt Sie in eine Lagerhalle. Versuchen Sie nun, in Karrigs Raum zu kommen – es wird Ihnen nicht gelingen, da Sie keinen Zugangscode besitzen. Stellt sich die Frage, warum sich der Ambassador überhaupt verschanz hat, wenn er Besuch erwartet. Um Zugang zu dem Raum zu erlangen, benötigen Sie den »Override Code«. Statten Sie Odo also einen kleinen Besuch ab. Nachdem Sie ihn davon



Mit der Karte gelangen Sie schnell vom unteren Promenadendeck zu Ambassador Karrig.

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Handel anfragen sind willkommen.



Da waren's nur noch drei. Dieser Lykorianer hielt sich im Stations-Tempel versteckt.

Während der Ferengi alle Verdächtigungen von sich weist, will Odo nicht so recht von seinem liebgewonnenen Feindbild abbringen. Plötzlich werden Sie zu den Scythianern im Docking-Ring gerufen – es gibt Ärger.

4. Jagd auf die Mörder

Der Scythianer Rhoo ist diesmal etwas gesprächiger. Yarrow hingegen schweigt für immer: Quasi aus dem Nichts taucht ein roter Lykorianer auf und tötet sie, bevor er selbst durch ihre Waffe stirbt. Am Handgelenk des Außerirdischen finden Sie ein kleines Gerät. Nachdem Sie es aufgenommen haben, hören Sie ein Klacken, ähnlich wie bei einem Gelgerzähler. Am Rhythmus können Sie nun abschätzen, wie weit die anderen getarnten Lykorianer von Ihnen entfernt sind. Lassen Sie sich nicht zuviel Zeit, die restlichen Killer zu finden – ansonsten kann es trotz Warnvorrichtung passieren, daß Sie wie Kariir einen überraschenden Tod finden. Den ersten der fünf Hinterhältler finden Sie in Kariirs Kabine. Gegner Nummer Zwei lauert im Stations-Tempel (unteres Promenadendeck). Den dritten erwischen Sie in Quarks Kabine, nachdem Sie die Treppe hochgegangen sind. Ein vierter hält sich im Habitat-Ring vor Kariirs Kabine auf, während der letzte im Docking Ring auf Sie wartet. Nachdem Sie alle Kampfsiege überstanden haben, stattdessen Sie Kira einen Besuch im Holodeck ab (obere Etage in Quarks Bar).

5. Verlassen der Station

Der Außerirdische Rhoo erzählt pausenlos von einem Ort namens «Citadel». Im Holodeck läuft eine Simulation des Weges ab, den Sie bis dahin zurücklegen müssen. Sie werden von zahlreichen Kampfteilgen und Drohnen attackiert. Ihr Schild ist begrenzt belastbar, lassen Sie also keine Gegner entweichen. Am der Citadel angelangt, schießen Sie mit Torpedos auf eine gelbe Halbkugel, damit Ihr Raumschiff durch das entstandene Loch hindurch ins Innere des Gebäudes fliegen kann. Auch dort wird munter weitergeballert. Nachdem die Simulation erfolgreich abgeschlossen wurde, reden Sie auf der Dps noch einmal mit den Scythians. Was folgt, ist der lang gefürchtete «Harbingere», ein Kampfschiff, das direkt auf die Station zuhüllt, und – wie der Name schon sagt – nur ein Vorbote der kommenden Angriffe ist. Beschießen Sie die gelben Strukturen des Schiffes mit Torpedos, bis es explodiert. Es folgt die Szene aus dem Holodeck, nur daß es sich diesmal nicht um

eine Simulation handelt. Major Kira verliert im Gebäude-Innenen die Kontrolle über ihr Raumschiff («Hudson»). Während sie ohnmächtig an Bord des Schiffes verweilt, ist nun Ihre Stunde gekommen, die Sache richtig anzugehen.

Im Inneren der Citadel

6. Wieder ein Raumschiff hin

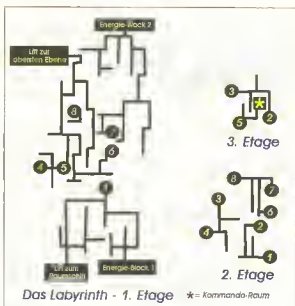
Zunächst einmal muß der Transporter repariert werden. Drehen Sie sich links herum und fragen Sie den Computer, was zu tun ist. Klicken Sie nun die Anzeige links an und beginnen damit, die Verbindungen umzubauen. Setzen Sie zunächst die Zeiger so, wie auf dem Bildschirmfoto unten zu sehen ist. Abschließend klicken Sie den jeweils obersten Kreis an. Nachdem das erledigt wäre, schnappen Sie sich noch das Phaser-Gewehr aus einem kleinen Schrank. Wie das Leben so spielt: In Ihrem Raumschiff ist ein Loch. Durch dieses dringen Sie nach außen. Klettern Sie über die Hudson, bis Sie zu einem Fahrstuhl kommen. Nachdem Sie das Symbol für «nach unten fahren» angeklickt haben, geht es abwärts.

7. Das Labyrinth und andere Bösartigkeiten

Die Kapitelbezeichnung verrät es schon: Jetzt wird viel gelaufen und gefücht. Labyrinth sind ja generell eine etwas nervige Angelegenheit, aber damit nicht genug: Alle paar Schritte taucht eine Drohne auf, die es auf Sie abgesehen hat. Sie sind zwar bewaffnet, aber sind Sie auch schnell genug? Nehmen Sie unsere Karten zu Hilfe, um den Kontrollraum zu finden. Dort drücken Sie zweimal auf den roten Knopf – damit wären die Drohnen deaktiviert. Anschließend laufen Sie zu den beiden Energie-Blöcken. Nachdem Sie diese per Knopfdruck aktiviert haben, rennen Sie zum Kontrollraum zurück. Drücken Sie hier nacheinander die Knöpfe mit folgenden Farben: gelb, blau, lila und grün. Jeder Button wird zweimal gedrückt. Marschieren Sie nach jedem Knöpfchenpressen um die Anlage herum, die Tasten ändern ihre Farbe. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie kurz bunte Linien in allen Farben in der Luft. Benutzen Sie nun den Lift, um in die oberste



Mit dieser Einstellung bringen Sie den Transporter zum laufen.



Achtung: Alle paar Schritte werden Sie von Drohnen angegriffen.

Ebene zu gelangen. Der linke Raum ist lediglich ein Schlafzimmer und somit ohne Interesse. Die Kammer rechts von Ihnen hat da schon mehr zu bieten: Gehen Sie in den Kommunikationsraum und betrachten Sie die Apparatur in der Mitte. Sie sehen eine Bildstörung. Reden Sie mit dem Gerät, und fordern Sie es auf, das Signal zu justieren. Schon bald entpuppt sich die Störung als Odo, der vorschlägt, die schwer verletzte Kira umgehend aus dem Wrack der Hudson zu beamen. Laufen Sie zurück zum Raumschiff und aktivieren Sie über den Computer den Transporter.

8. Wiedersehen in der Citadel

Verlassen Sie Ihr Raumschiff und gehen Sie draußen auf das verschlossene Tor mit der Symboltafel zu. Per Mausclick tauschen Sie die Farben der einzelnen Tafeln aus. Auf dem Bildschirmfoto sehen Sie die richtige Kombination. Schon finden Sie sich in einem Flur wieder. Gehen Sie geradeaus, und beschäftigen Sie sich mit dem Mechanismus der Brücke. Der rechte Raum ist ohne Bedeutung. Im linken aber stoßen Sie auf Quark, der angesichts des vielen Latinums bereits auf Wolke Sieben schwimmt. Leider können Sie ihn nicht sehen, da er das Tarngerät der Lykorianer aktiviert hat. Nach einigen Hin und Her erklärt sich der Ferengi bereit, für Sie den Brückenmechanismus aufrecht zu erhalten, während Sie drübergehen – aber Vorsicht: Die Drohnen sind in diesem Bereich der Citadel immer noch aktiv und gefährlich.

Am anderen Ende gehen Sie die Stufen empor. Eine weitere Treppe führt Sie schließlich zum Dreh- und Angelpunkt der weiteren Geschichte. Betreten Sie die Mitte des Raums. Das Raumschiff-Konstruktionsprogramm erscheint als Hologramm in Form eines Scythianers. Bei ihm geben Sie ein Raumschiff in Auftrag. Als Schiffstyp wählen Sie «attack», an Eigenschaften nur das jeweils beste, sprich: «enhanced», «fast», und «superior». Sie sollten es besser vermeiden, durch fre-

che Sprüche die Mißgunst des Programms zu wecken – wenn Sie es übertreiben, endet es für Sie tödlich. Wenn Sie aber Ihren Spaß haben möchten, speichern Sie doch einfach vorher ab und bringen ihn so richtig zur Weißglut. Nachdem die Sache mit dem Schiff geklärt ist, fragen Sie ihn aus. Dabei erwähnt er das »word of access«. Dieses Wort brauchen Sie, um mehr Einblick in das System zu bekommen. Gehen Sie die Treppe hinunter und über die Brücke zum Kommunikationsraum. Von dort fragen Sie Roohn nach dem Zugangswort. Sie-gessicher marschieren Sie zurück und geben ihm das Stichwort: »Invoke Masters«. Daraufhin erscheint das Master-Control-Programm von Citadel, sichtlich beschädigt. Reden Sie eingehend mit ihm (auch dieses Programm stellt sich als Scythianer dar). Überzeu-



Dem holographischen Schiffsbauer sollten Sie respektvoll gegenüberstehen – auch, wenn es schwer fällt.

gen Sie ihn, daß entgegen seiner Meinung noch viele Scythianer am Leben sind. Er fordert Beweise, die soll er haben: Spurten Sie schnurstracks zum Kommunikationsraum und setzen sich mit Roohn in Verbindung. Sie müssen einen Kontakt zwischen ihm und dem Citadel-Master herstellen. Unter dem Bildschirm sehen Sie eine Tafel, in deren Mitte ein großes Symbol abgebildet ist. Dort klicken Sie drauf und ermöglichen somit die Kommunikation. Laufen Sie wieder zurück zum Citadel-Master, der sich von der Existenz Roohns und der anderen überzeugt. Zu gerne würde er alle Aggressionen stoppen, aber das Hologramm für Taktik macht Schwierigkeiten. Dem Citadel-Master entlocken Sie, daß das Taktikprogramm nur dem sogenannten »Warlord« gehorcht, nach dessen Ebenbild das Hologramm selbst geschaffen wurde. Unterhalten Sie sich per »Invoke Tactik« auch ruhig mit diesem äußert aufbrausenden Programm, um weitere Informationen zu bekommen. Anschließend laufen Sie die beiden Treppen hinunter und über die Brücke in Quarks Raum. Nach einigem Hin und Her rückt er die Tarnvorrichtung (»Refraction Gadgets«) heraus. Experimentieren Sie mit den Knöpfen, und beachten Sie nach jeder Änderung Quarks Reaktion. Wenn er voller Erstaunen (und sicherlich auch Begeisterung) feststellt, daß Sie bei dieser Einstellung genauso aussehen wie er, sind Sie schon ein gutes Stück weiter. Keine Angst, Sie werden durch



den Apparat nicht in einen Ferengi verwandelt. Vielmehr erzeugt es eine Art Spiegelbild des Gegenübers. Reden Sie noch einmal mit dem Taktikprogramm. Voller Erstaunen stellt es fest, daß Sie genauso aussehen wie er, also unweigerlich der Warlord sein müssen. Jetzt stauchen Sie den armen Holowicht nochmal ordentlich zusammen, bevor Sie abermals zu Quarks Raum laufen. Dort entdecken Sie an der linken Wand die Datenbank des Taktikprogramms.

Das Master-Control-Programm hat daraufhin wieder volle Befugnis. Gegen die Fahrt des Killer-Kreuzers Nemesis ist aber auch er machtlos. Dafür ist Ihr angefordertes Raumschiff inzwischen fertiggestellt: Mit der »Hometek« ziehen Sie, noch ein letztes Mal, in die Schlacht. Auch hier gilt: Die gelben Stellen sind die Schwachpunkte und müssen getroffen werden. Viel Glück.

(mk)

Mehr Speed.



Warnhinweis: Geschwindigkeitsrausch macht süchtig.

DAS ENDE DES SCHATTENLORDS

Im letzten Teil unserer Komplettlösung zum Taktik-Hit besuchen Sie die düstere Inselwelt des garstigen Schattenlords.

Durch die erhöhte Anzahl der Missionen pro Kontinent ist bei Parallelmissionen auch diesmal nur die jeweils schwierigste (bzw. interessanteste) genau kartiert und beschrieben. Parallele Aufträge, die im Spielverlauf trotzdem gelöst werden müssen, sind natürlich auch aufgeführt. Ist bei Tempeln, Altären und Schreinen nichts anderes angegeben, sind hier entweder Gold, Freiwillige oder magische Gegenstände zu finden. Auch hier empfiehlt sich die Methode, vorher zu speichern, um so an ein »Schnäppchen« zu gelangen. Auf den Karten sind die Aufstellungsgebiete gelb unterlegt, die grobe Marschrichtung ist durch ebenfalls gelbe Linien angegeben. Bei den Missionsnamen zeigen die Nummern in den Klammern die Anzahl der Runden und der Zufallsereignis-Stätten an. Die letzte Zahl entspricht dem Goldbetrag, den der Rat der Fünf als Belohnung für eine erfolgreich abgeschlossene Mission auszahlt.

Tanz auf dem Vulkan – der fünfte Kontinent

Nicht gerade paradiesisch geht es auf dem 5. Kontinent zu – im Gegenteil. Die Landschaft ist von Lavafüssen, Vulkanen und Gebirgszügen zerklüftet, die verstreuten Wälder bieten einen trostlosen Anblick. Da auf diesem Gelände nur langsam voranzukommen ist, sollte der Weg beson-



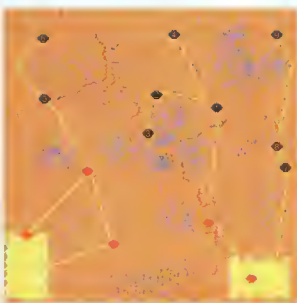
Mit unserer Komplettlösung ist die letzte Bastion des Schattenlords schon bald erobert.

ders sorgfältig gewählt werden. Schnell sind die eigenen Truppen sonst in einer Sackgasse gelandet und müssen mühsam über Bergfelder zurück auf den richtigen Pfad gebracht werden. Nutzen Sie die vorhandenen Straßen. Auch hier ist eine gute und frühzeitige Aufklärung wichtig, da feindliche Armeen besonders gerne aus Nebentälern angreifen. Da Ihr Gegner jetzt über große Mengen an Lufteinheiten verfügt, sollten

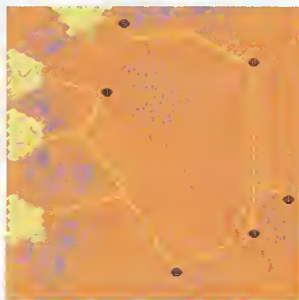
Sanctum (3) und Griffon Keep (4). Der andere Teil nimmt sich zunächst die Stones of St. Sirion (7) vor. Werden die heiligen Steine betreten, erhalten alle Einheiten eine Moralerhöhung (10 Punkte). Von dort marschieren Sie weiter nach Harview (8) und Tresfall (9). Die zweite Hauptarmee, die im Südwesten der Karte gestartet ist, beansprucht die beiden Ortschaften Giron (5) und Gedrix (6).

Mission 2: The Sundry Shadow Coast (21, 3, 350)

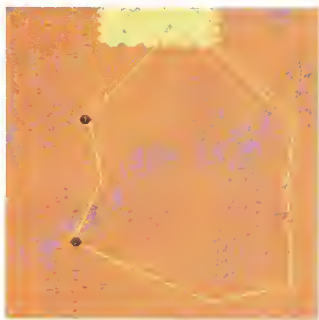
Wie auf der Karte zu sehen, können die Armeen der drei südlicheren Aufstellungsgebiete den gleichen Weg



Mission 1: The Bleeding Mountains



Mission 2: The Sundry Shadow Coast



Mission 4: Southbender Island

einschlagen, nachdem Ethrint (1) eingenommen ist. Von dort aus geht es Richtung Südwesten zum Circle of Vanderbilt (2), Querto (3) und Dreadwood Haven (4). Die Truppe des nördlichsten Startgebietes besetzt die Shrieker's Cavern (5) und Darvak (6).

Mission 3: Sharktooth Island

(18 Runden, Zufallskarte, 300 Gold)

Bei zufällig gewählten Karten wird nur die Rundenzahl angegeben, die immer identisch ist. Durch vorheriges Speichern auf der Kontinentkarte und wiederholtes

Laden »schneiden« Sie sich so eine bevorzugte Mission zurecht.

Mission 4: Southbender Island
(20, 2, 300)

Eigentlich eine einfache Mission, wenn da nicht dieser Gebirgszug wäre. Die langsameren Einheiten sollten zunächst den Shrine of the Sentinel (1) besetzen. Vorsicht: Hier taucht ein weiterer Gegner auf. Dort angekommen, müht sich die Armee über das Gebirge auf die Whispering Cave (2) zu. Die schnelleren Truppen umgehen das schwierige Gelände einfach und bekämpfen die auf dem Weg liegenden

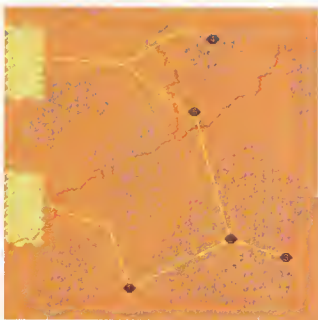
Mission 5: Marasil Island (15, Zufallskarte, 300)

Siehe Mission 3.

Mission 6: Isle of the Watchers (20, 3, 300)

Das Gelände wird hier von einem sich gabelnden Fluß durchzogen. Da kein Übergang vorhanden ist, sollte die Überquerung mit Vorsicht angegangen werden. Den

größeren Teil der Truppen stellen Sie im südlichen Startgebiet auf. Anschließend ziehen Sie über den Circle of Jarik (1) zum Ebony Tower (2). Ist dieser erobert, auf keinen Fall die Kapitulation des Gegners annehmen, sondern noch den Ringwood Altar (3) besetzen. Mit etwas Glück (speichern nicht vergessen!) kann hier ein guter magischer Gegenstand gefunden werden, wie der »Staff of Healing«. Die nördliche Armee erobert inzwischen den Shrine of the Behemoth

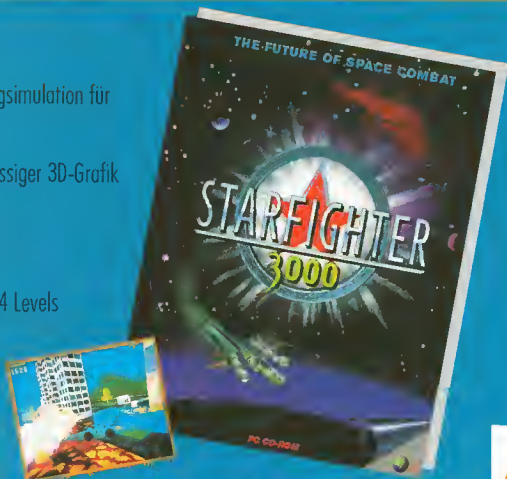


Mission 6: Isle of the Watchers

Bombenstimmung beim Schuleschwänzen.

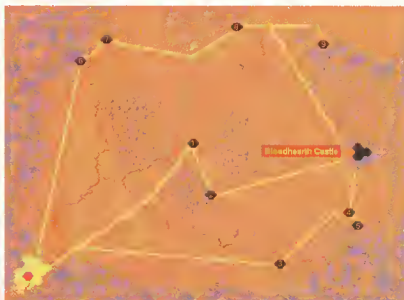
Starfighter 3000. Die explosive Flugsimulation für Playstation, Sega Soturn und PC:

- virtuelle Landschaften in ultraflüssiger 3D-Grafik
- einzigartig: völlig freie Wahl der Kamera-Perspektive
- über 50 hällische Missionen auf 4 Levels
- acht ultimative Soundtracks
- Luft- und Badengefechte, Andocken an das Mutterschiff, Extra-Waffen, Bonus-Levels...



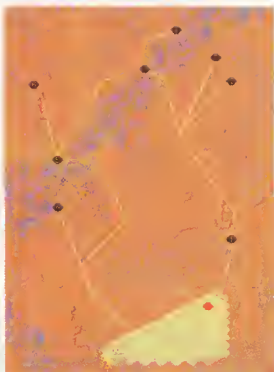
PC CD-ROM





Mission 7: The Crimson Sands

sicht: Ein Gegner lauert hier!) nach Hood Basin (2) und den Weiling Rock Altar (3). Das kleinere Kontingent erobert Cairnwatch (4) und den Ruedmal Circle (5). Nach einem Abstecher nach Desperation Gulch (6) trifft es bei Drakebone Keep (7) wieder mit dem Haupttheer zusammen und Sie erobern (hoffentlich) gemeinsam Boarback Spire (8).



Mission 8: The Burning Heights

auch an einem dieser Plätze nachträglich aufgestellt. Der Hauptteil der Armee bewegt sich zunächst nach Osten und teilt sich auf. Eine Gruppe erobert den Trihorn Tower (1) und den Shrine of the Ram (2) und stößt weiter Richtung Osten vor. Die anderen nehmen den Manowar Tower (3), Sandova (4) und die Worm's Cavern (5) ein.

Der kleinere Teil der Startarmee zieht inzwischen zum Obelisk to Kietarn (6). Diesen unbedingt erstürmen, da es hier zu verschiedenen positiven Effekten auf die gesamte Armee kommen kann (Moralerhöhung, Kampfwertverbesserung, Heilung der Verwundeten). Dann zieht die Truppe einen Bogen über Cortal (7) und Pelin (8) zur Cave of the Bardix Clan (9). Dort ist der Clan offensichtlich so von den Einheiten begeistert, daß er sich mit mehreren Freiwilligen dem Kampf anschließt. Alle zusammen greifen schließlich konzentriert Bloodheart Castle an. Mit dessen Einnahme ist der Sieg noch lange nicht errungen – auf der letzten Insel sind noch einige Missionen durchzustehen.

(4; wiederum vorher speichern, da Sie dort unter Umständen völlig leer ausgehen). Über Willshore (5) gelangt die zweite Truppe nach Süden und unterstützt dort die Hauptarmee.

Mission 7: The Crimson Sands (22, 3, 500)

Die Landung auf der Hauptinsel des Shadowlords geht nur langsam voran – deshalb können immer nur wenige Einheiten auf einmal die Insel betreten. Daher ist es ratsam, zunächst die besten und schnellsten Truppen aufzustellen und jede Runde die nächsten nachzuziehen (siehe Abb.). Besonders langsame oder zunächst nicht benötigte Truppen werden notfalls nach Eroberung eines Turmes oder einer Ortschaft

Die Bastion des Bösen

Mission 8: The Burning Heights (18, 3, 300)

Wieder einmal wird die Reise durch Berge erschwert. Ziehen Sie den Hauptteil der Armee über dieses unwegsame Gelände. Über den Heart's Blood Shrine (1; Vor-

Mission 9: The Duskill Falls (15, Zufallskarte, 300)

Da es sich um eine Zufallskarte handelt, können wir nicht genauer auf die Mission eingehen.

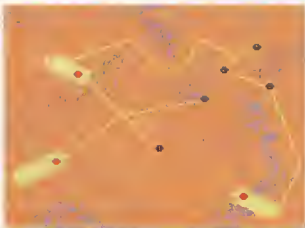
Mission 10: Bloodrock Furnace (16, 3, 350)

Der größte Teil der Truppen wird auf die Startgebiete im Nordwesten und im Südosten verteilt. Passen Sie aber auf, daß Ihre eigenen Orte nicht verloren gehen. Die westlichen Armeen marschieren über die Ebene und besetzen den Shrine of the Lash (1) und Harrower's Tomb (2). Die Jungs im Südosten folgen dem Weg östlich des Gebirges und erobern Ulvelaik (3).

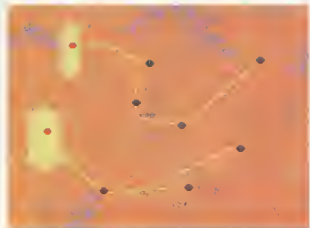
Bei gutem Timing treffen sie dort auf die anderen Einheiten, so daß auch hier vereinigt der Spite Tower (4) und Fuming Barrow (5) nach Möglichkeit eingenommen werden. Mit etwas Glück finden Sie im letzteren einen Luftjäger vor, der sich als Freiwilliger dem Feldzug anschließt.

Mission 11: Stag River Valley (22, 2, 250)

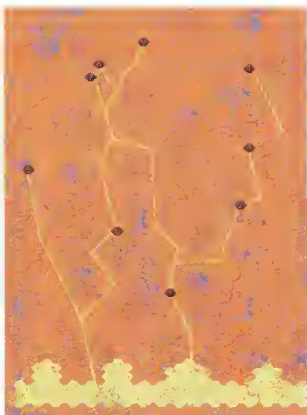
Hier sollten beide Armeen etwa gleich aussehen, da Entfernung und Gegenwehr fast identisch sein dürften. Wenn beide Truppen auf gleicher Höhe bleiben, können Sie notfalls immer noch Einheiten auswechseln. Die nördliche Armee überquert nun den Fluß am Übergang und marschiert auf den Pain Master's Tower (1) zu. Anschließend geht es zur Famine Noose (2), wo es möglicherweise zu einem Treffen mit einem weiteren Gegner kommt, der einfach seinen magischen Gegenstand nicht kampflos abtreten will. Über den Tower of Thunder (3) führt der Weg schließlich zum Marshal Gap Keep (4). Die zweite Gruppe ist indessen nicht untätig und erobert nacheinander Vulture's Roost (5), Nettles (6) und Wyrms Hole (7).



Mission 10: Bloodrock Furnace



Mission 11: Stag River Valley



Mission 13: The Seething Moors

Mission 12: The Accused Woods
(15, Zufallskarte, 250)
Siehe Mission 2.

Mission 13: The Seething Moors (18, 4, 300)

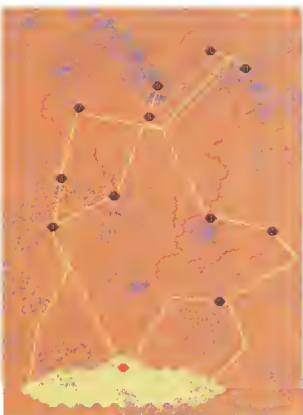
Hier wird gute Aufklärung zur Pflicht: Der Gegner zieht mit kleineren Trupps durch die Täler und kann so unverhofft von der Flanke her angreifen. Wegen der langgezogenen Berge und des unwegsamen Geländes empfiehlt es sich, den Weg regelmäßig auf der strategischen Karte zu überprüfen. Der Hauptteil der Armee nimmt zunächst Gibbet's Reach (1) ein. Hinter dem Ort teilt sie sich am besten auf. Die eine Hälfte zieht in nordöstlicher Richtung weiter, wo die Dinge Stones of Aya (2), der Tower of Illudere (3) und Lamentarie Keep (4) auf ihre Befreiung warten. Der zweite Teil des Hauptheeres marschiert gen Norden. Zeitgleich mit der Hauptarmee bewegt sich ein kleines und schnelles Kontingent auf Lion's Den (5) zu. Vorsicht, hier kann eine Einheit des Feindes auftauchen. Positiver sind dagegen die blutroten Steine im Cutrock Delve (6): Ihre magische Wirkung erhöht die Panzerung aller Truppen (+2). Mit vereinten Kräften werden schließlich auch Garrot Hill (7), Onyx Sepulcher (8) und der Crimson Bane Tower (9) ganz im Norden angegangen.

Mission 14: Fehrdusk Forest (15, Zufallskarte, 300)

In dieser Mission können Sie Ihr Heer um weitere mechanische Einheiten vergrößern.

Mission 15: Deamonforge Gap (22, 3, 500)

Endlich wieder vernünftige Straßen, die Ihrer Truppe von Nutzen sind. Mit zwei etwa gleich gestalteten Armeen geht es Richtung Norden. Die eine Gruppe folgt der Straße über den Carmine Tower (1), Buzzard Watch



Mission 15: Deamonforge Gap

(2; hier auch über die Brücke) und den Heartsfire Shrine (3), wo die Straße leider falsch abbiegt. Lassen Sie Ihre Truppen also durch den Fluß waten. Die zweite Armee hält sich etwas weiter nordwestlich und nutzt ebenfalls die Segnungen des Straßenbaus.

Nach dem Deadman's Bluff (4) wird sich kurz aufgesplittet. Ein Teil erobert Numaire (5) und betritt die dahinterliegende Brücke, während der andere den Altar of the Blasted Oak (6) befreit und den Fluß zum Crucible of Souls (7) hin überquert. Dort ist wieder Vorsicht geboten: Eine gegnerische Einheit verteidigt vehement den magischen Gegenstand im Innern des Ortes (vorher speichern, mit etwas Glück ist es ein weiterer Staff of Healing). Beim Narrows Hill (8) finden Ihre Einheiten wieder zusammen. Dahinter warten noch der Hammerhome Tower (9), Deamonforge Castle (10) und der Tower of Anvil Crag (11).

Mission 16: Vale of the Shadowlord (30, 3, 0)

Jetzt geht es dem Shadowlord an den Kragen. Und damit dieses Unterfangen auch gelingt, ist darauf zu achten, daß auch die langsamen Belagerungsgeräte rechtzeitig zum Schloß des Oberschurken gelangen. Außerdem sollte spätestens jetzt ein Auge auf die Erfahrungswerte des Gegners geworfen werden – Stufe 4 ist nun eher die Regel als die Ausnahme. Das gleiche gilt für die Lufteinheiten. Achten Sie also darauf, die Bombardiere nicht ohne Jäger in der Luft zu lassen.

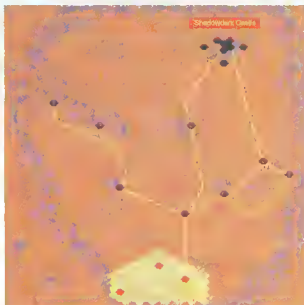
Zunächst sollten alle Einheiten nach Skinner Gutch (1) ziehen. Einige Gegner

versuchen, in unser Aufstellungsgebiet zu gelangen; hier also vorsichtig sein und den strategischen Ort nicht verlieren. Ein möglichst schneller Trupp mit vier oder fünf Einheiten biegt nun nach Nordwesten ab und nimmt sich nacheinander den Tower of the Crucible (2), Hellstrom Keep (3) und die Firespit Cavern (4) vor. Letzgenannte Höhle trägt ihren Namen zu Recht: Dort taucht ein bösser Drache auf und verteidigt eifrig seinen mit Gold gefüllten Hort.

Unterdessen folgt der

Hauptteil der Truppen der Straße nach Nordosten und erobert Lashmaster Keep (5), Rimwatch Tower (6) und den Deathshead Altar (7). Ein zweiter, kleinerer Trupp biegt vorher nach Norden ab und zieht zum Temple of Torment (8). Dessen Verlust scheint den Einheiten des Gegners nicht zu behagen – ihre Moral sinkt. Dies hat wiederum einen Moralschub der eigenen Armeen zur Folge. Haben es die Belagerungsmaschinen bis zum Schloß geschafft, sollten sie geschickt eingesetzt werden. Bekanntlich unterstützen sie mit ihrem Feuer angrenzende Einheiten, die einen Angriff führen. Auf diese Art und Weise werden ganze Batterien aufgestellt. Genauso wichtig ist guter Feuerschutz seitens der Bogenschützen. Also eher abwarten und später angreifen – dann aber mit Masse – als nur mit kleinen Trüppchen den Angriff durchzuführen.

Beherzigen Sie diese Tips, und Sie werden schon bald einer echter »Fantasy General« sein. (mk)



Mission 16: Vale of the Shadowlord

► Pentium-Power durch Upgrades?

Ich besitze einen drei Jahre alten 486 DX2/66 mit 8 MByte RAM und denke nun an einige Upgrades:

1. Um welchen Faktor wird der Computer schneller, wenn ich den Pentium-Overdrive-Prozessor mit 83 MHz einbaue?
2. Lohnt sich der 3D-Blaster? Wie schnell wird ein normales Spiel wie »Indycar 2«, oder muß es für die Karte umgeschrieben werden?
3. Wenn ich beide Komponenten in meinen Computer einbaue, habe ich dann die Leistung eines echten Pentium?

(Jörg Hansen)

Ein kompletter Pentium-PC ist durch nichts zu ersetzen. Angefangen von den moderneren und zukunftssicheren Speichermodulen, über das schnellere Prozessor/Cache-System bis zum PCI-Bus – all das ist einem 486er durch ein paar Upgrades ohne Board-Wechsel nicht beizubringen. Ein CPU-Upgrade (siehe PC Player 6/96) lohnt sich nur, wenn dafür nicht mehr als 300 Mark ausgegeben werden müssen.

Für alle 3D-Grafikkarten, und damit auch den 3D-Blaster, gilt: Mehr Speed und schönere Grafik gibt es nur mit speziell angepaßten Spielen. Im Falle des 3D-Blasters für den VL-Bus wird die Karte sogar nur von diesen Spielen benutzt, alle anderen laufen weiterhin auf der alten Grafikkarte, die natürlich im System bleiben muß.

Ob Elsa Victory 3D, ATI 3D Xpression oder 3D-Blaster: Jede 3D-Karte kann ihre Fähigkeiten nur mit speziell angepaßten Programmen voll ausspielen.

► Umgebungsspeicher erweitern

Vor zwei Tagen hab ich mir ein Spiel gekauft und leider nicht installieren können („Nicht genug Speicher mehr im Umgebungsbereich“ – trotz Pentium 100 und 16MByte RAM). Das erstmal passiert mir das mit einem Spiel, seit ich zum Pentium gewechselt bin.

(Lisbeth Kuehn)

Ein Paradebeispiel für mißverständliche Fehlermeldungen: Der Umgebungsspeicher ist nicht an die Hardware gebunden, sondern ein bestimmter Teil von MS-DOS. Darin können sowohl das DOS, als auch Programme Parameter ablegen. Am wichtigsten ist das für die Variablen, die mit SET eingerichtet werden. So findet sich auf jedem PC mit einem korrekt installierten Soundblaster in der Datei AUTOEXEC. BAT auch eine Zeile wie diese:



SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 E640

Damit wird die Variable BLASTER definiert, die ein Programm abfragen kann, um die Soundkarte zu identifizieren. Leider wird der Umgebungsspeicher in seinen Standardeinstellungen von 256 Byte schnell zu knapp. Er läßt sich über folgenden Befehl in der Datei CONFIG.SYS auf andere Werte setzen:

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /E:1024

Der Umgebungsspeicher ist damit durch den Wert 1024 auf einen Kilobyte festgesetzt, was in fast allen Fällen ausreicht. Auch zu diesem Thema gibt DOS mit dem Befehl HELP COMMAND bereitwillig Hilfestellung.

► EDO bremst DRAM?

Vor kurzem habe ich mir zu meinen beiden 4-MByte-Modulen noch zwei SIMMs mit EDO-RAM gekauft. In meinem Freundeskreis hat diese Mischung für reichlich Diskussionsstoff gesorgt: Kann ich den Geschwindigkeitsvorteil der EDO-RAMs in dieser Kombination ausnutzen, oder bremsen die alten Module mit 70 Nanosekunden die schnelleren EDOs mit 60 Nanosekunden aus, so daß auch die EDOs nur mit 70 Nanosekunden laufen? (Bernd Duchatz)

Das ist einigermaßen knifflig: Die EDO-RAMs können ihre Vorteile in diesem System weiter voll ausspielen. Die alten Standard-DRAMs werden aber nicht automatisch zu EDO-Modulen. Es stecken also sowohl »langsamere« wie »schnellere«

Speicher im System. Wenn das Board es zuläßt, sollten die langsamen Module in die erste Bank eingebaut werden – da liegen dann bei dem hier verwendeten Chipsatz zunächst einmal MS-DOS und ein eventueller Festplatten-Cache. Die schnelleren SIMMs in der anderen, zweiten Bank sorgen für mehr Power mit Spielen. Im Zweifel hilft nur ein kleiner Test mit einem Spiel und Framecounter. Die Zugriffszeit ist dabei unerheblich: Sie kann vom Rechner nicht ausgelesen werden. Solange das System stabil läuft, ist die Geschwindigkeit nur durch die Einstellungen im BIOS-Setup begrenzt.

► Welche Soundkarte kaufen?

Ich möchte mir vor allem zum Spielen einen neuen Gateway-PC kaufen, in dem eine Soundkarte vom Typ Ensoniq Soundscape eingebaut ist. Doch noch zwei andere Karten, die Soundblaster AWE 32 PnP und die Terratec Maestro 32/96, kommen in die engere Wahl. Da ich den Computer vor allem zum Zocken nutzen werde, auch für ältere Spiele wie Ultima Underworld und Privater, ist für mich die Klangqualität (Stereo Ja/Nein, 16 Bit) wichtig.

(Sascha Ihrig)

Kleinanzeigen

Biete Software

ACHTUNG WARCRAFT 2-FANS!
Große Szenario-Sammlung mit Beschreibung gegen 15,- DM in bar oder Scheck incl. Versand. Stephan Schmalt, Gertraud von der Fort-Str. 38, 93051 Regensburg

Biete aktuelle Software für den PC. Sehr viele Programme bzw. Spiele vorhanden! **Programme u.a. WinDows 95, MS Office 7.0, Corel Draw 6.0, Norton Navigator für Win95; Spiele u.a. Siedler 2, Duke Nukem 3D, Die Fugger 2, Witchaven 2, Warcraft 2 Mission CD – Beyond the Dark Portal – TFX 2000, Terra Nova, etc., Anträge unter 0 91 54/48 57 ab 18 h (Liste!).**

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 – 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax: 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! (L)

ca. 30 neue Spiele, Verkauf 20 – 50% vom NPUL 02 51/76 14 36 (abends)

Biete Spiele

PC Spiele, superpreiswert!
H. Dietrich
Stegerwaldstraße 57 12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18

Verschiedenes

Multimedia CD-ROM's zu Sonderpreisen.
Preisliste anfordern unter Tel. 06 11/1 86 05 74
Fax 1 86 05 76 (L)

SOFTWARESCHULE



Bad Boys ist ein...
...offenbar...
...CD-ROM...
...Preis...
...DM...
...DM...

Axel Kremer Software
Angewandte...
Tel.: 02131 - 91 13 17
Fax: 02131 - 91 13 18
E-Mail: axel@kremer-software.de

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbare Ausgabe (Heft 9 v. 7.8.96) ist am 10.7.96

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

MAGIC WORLD

HOME ENTERTAINMENT
Delbrückstraße 11 • 10315 Berlin
PC CD-ROM

AW-64D Longbow	DV 88,-
Cesar 2	DV 98,-
Civilization 2	DV 88,-
Command & Conquer Win95 SVGA	DV 88,-
Command & Conquer 2	DV 88,-
Die Fugger 2	DV 88,-
Die Stodter 2	DV 78,-
Duke Nukem 3D	DA 88,-
Duke Nukem 3D - Limited Edition	DA 98,-
Fast Attack	DV 78,-
Formula One Grand Prix 2	EV 78,-
Formula One Grand Prix 2	DV 109,-
Full Throttle (Volgas)	DV 77,-
Galaxy Knight 2	DV 98,-

Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern!

Kingdom of Maglo	DV 87,-
Lost in Town: Urban Runner	DV 88,-
Mad TV 2	DV 88,-
Magic the Gathering (Win95)	DV 88,-
NBA Live 96	DA 88,-
Night of the Monsters	DV 88,-
Normality	DV 87,-
PBA Bowling	DA 59,-
Pinball 3D VCR	DA 59,-
Police Quest Swat	DV 89,-
Pro Pinball - The Web	DV 59,-
Ridge Racer	DA 59,-
Slumple	DV 79,-
Simon the Sorcerer im Weltteil	DV 89,-
Star Track: Kingonen	DA 79,-
Super Streetfighter 2	DA 79,-
Syndicate Wars (Win95)	DV 88,-
The Dig	DV 88,-
Warcraft 2 - Tides of Darkness	DV 88,-
Warhammer - Im Schatten (Win95)	DV 77,-
Witchaven 2	DV 78,-
Worms	DV 78,-

weiterer TOP-Angebote in unserem Katalog

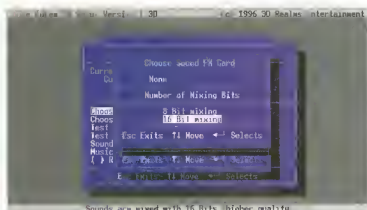
IBM/PC • Nintendo • Playstation
MegaDrive • MegaCD • Saturn

Versandkosten: Nachnahme 9,50 DM
Vorkasse 1,- DM (Euronet), Ausland nur Vorkasse
Bestell-Telefon 030/529 61 44
Telefax: 030/529 61 44

INSEKTENVERZEICHNIS

AB Union GmbH	87	Magic Line	149
Althoff Computerspiele	123	Magic World	153
Arctic Soft	149	Media Point Vertrieb	32/33
Bacardi GmbH	95	Media World GmbH	119
Bachler Computer Vertrieb	89	Micro Fun	149
Bonica	8/9, 27, 36/37, 41, 57	Microprose	62/63
Call	71	Mystic Computer Parts	151
CDV Software	45	OKAY Soft	123
CompuServe GmbH	-	ORION Versand	123
CPS Heldak	131	PC FUN GmbH	123
Cross Computersysteme	73	Philip Morris GmbH	15
Delius Klasing Verlag	155	PlayCom	105
DHD Der Heiße Draht	149	Power World	47
DMV Verlag	109, 141, Beilhefter	Promotion Software	119
Electronic Arts	19, 21, 23, 26	Rotstift	117
Eisa	13	Software Company	139
ENSONIO	101	Software Corner	99
Fantasy Productions	85	Sony Europa GmbH	4, 162
FUNSOFT	50/51	Test'n Take	143
Game It!	107	Topware CD-Service	161
Groß Electronic	151	unicef	157
Highway to Hell	67	Versand 99	53
Hint Shop	149	Warner Interactive	29
Jet Stream	133	Wial Versand Service	113
KaroSoft	151		
Konami Deutschland	125, 127, 129, 135, 137, 145, 147	Teilbelagen:	
Kremer Axel	153	1&1 Direkt;	
L&L Telco	149	JE Computer	
Langnese Iglo GmbH	17	Sammelordner f. CD;	
Magic Entertainment	151	Virgin	

Alle drei Karten weisen eine gute Kompatibilität zum Original-Soundblaster Pro von Creative Labs auf. Als erste Stereokarte wird dieser Soundblaster von vielen älteren Spielen unterstützt. Dazu kompatible Karten laufen folglich auch mit solcher Software. Während mit der Ensoniq keine weiteren Einstellungen nötig sind, muß der Terratec mit einem kleinen Programm beigebracht werden, daß sie jetzt ein Soundblaster Pro ist. Mit dieser Einstellung lassen sich Sounds in 8-Bit-Auflösung bei 22 Kilohertz und Stereo abspielen – für Spiele eine ausreichende Qualität. 16-Bit-Sounds bieten nur neuere Spiele, sie werden dann meistens über einen Treiber für einen Soundblaster 16 wiedergegeben. Dazu ist bisher nur die Soundblaster AWE-Serie kompatibel. Die Terratec kann zusätzlich noch ein Windows Sound System emulieren, das jedoch nur wenige Spiele (unter anderem neuere Origin-Titel) kennen. Rein für Spiele scheint also eine Karte der 400-Mark-Klasse wie die Terratec oder Soundblaster AWE 32 PnP überdimensioniert – es sei denn, auch die MIDI-Sounds sind wichtig. Hier haben diese beiden Karten klare Vorteile gegenüber der Ensoniq.



Echten 16-Bit-Sound bietet kaum ein Spiel: Obwohl Duke Nukem 3D hier mit 16 Bit zum Mischen der Klänge protzt, sind sie doch nur mit 8 Bit aufgenommen.

► SCSI und IDE im Wechsel booten?

Mein Motherboard verfügt über einen IDE-Controller, an dem derzeit drei Festplatten angeschlossen sind. Außerdem habe ich noch einen SCSI-Adapter, der derzeit nur eine CD-Laufwerk steuert. Mich würde interessieren, ob es möglich ist, für Windows 95 noch eine SCSI-Platte einzubauen. Ich will dann wahrscheinlich die IDE-Platten unter DOS nutzen und Windows 95 von der SCSI-Platte booten, da ich keine Lust habe, ausschließlich auf Windows 95 umzusteigen. (Christian Feuerstein)

Das geht auch einfacher: Wenn bei der Installation von Windows 95 angegeben wird, daß das alte DOS erhalten bleiben soll, kann man mit der Taste F8 beim Starten auch das vorher installierte Betriebssystem starten. Darüber hinaus bietet DOS keine Möglichkeit, gezielt eine Boot-Platte auszuwählen, da nur eine Partition als bootfähig eingetragen sein kann. Mit beträchtlichem Aufwand (neu partitionieren und formatieren) samt einem Deaktivieren der Platten über das BIOS oder FDISK kann man sich zwar eine Lösung basteln, bei der nur von der SCSI-Platte oder IDE gebootet wird, danach sind aber nie alle Platten unter einem der Betriebssysteme sichtbar.



► 166 MHz und noch kein Spaß

Nach dem Austausch der CPU (P166 statt P75) taucht bei einigen Spielen wie beispielsweise »Magic Carpet 2« öfter die Fehlermeldung »DOS/4GW Error 2D01 ... Exception 00H (divided by zero) ...« auf. Am Spiel kann es eigentlich nicht liegen, da ich mit dem alten Prozessor nie Fehlermeldungen bekommen habe. (Michael Kindt)

Derartige Fehler deuten auf ein überdrehtes System oder defekten Speicher hin. Mit folgenden Schritten kann die Ursache eingekreist werden:

- 1.) Einschalten der Auto-Konfiguration im BIOS-Setup des Rechners.
- 2.) Kontrollieren der Jumper auf dem Motherboard: Sie müssen auf 66 MHz externen Takt und Faktor 2.5 gesetzt sein.
- 3.) Heruntertakten der CPU auf 133 oder 120 MHz.
- 4.) Durchwechseln der Speichermodule, bis der Fehler nicht mehr auftritt.

Wenn der dritte Schritt zum Erfolg führt, ist der Händler gefragt – mit dieser CPU stimmt etwas nicht! Ist das Problem erst nach Schritt 4 gelöst, ist eines der Speichermodule defekt und muß ersetzt werden. War die Garanzzeit von mindestens sechs Monaten nur knapp überschritten, sollte auf Kulanz plädiert werden.

► Kaufen oder warten?

Lohnt es sich, jetzt eine neue Grafikkarte mit 2MByte zu kaufen, oder ist es besser abzuwarten bis neue 3D-Karten auf den Markt kommen? Würde die neue Karte einen merkbaren Geschwindigkeitsanstieg bei Spielen bringen? (Christoph Nold)

Für Spiele in VGA sind 2 MByte nicht nötig, für SVGA können sie aber einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil darstellen. Und wenn auch noch Windows 95 eingesetzt wird, da immer mehr Spiele dafür erscheinen, sind 2 MByte sehr empfehlenswert: Die dort für anspruchsvolle Titel in der Zukunft favorisierte Auflösung von 640 mal 480 Punkten mit maximal 65535 Farben ist mit 1 MByte viel zu langsam. Für DOS- wie Windows-Spiele ist eine 3D-Karte nur dann uneingeschränkt tauglich, wenn sie mit vollständigen DirectX-Treibern, einem VESA-BIOS 2.D geliefert wird und zusätzlich auch unter DOS recht flott ist. (nie)



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag

Redaktion PC Player, »Technik Treff«

Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

treff@pcplayer.mhs.compuServe.com – 8ltte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Head over wheels!

Just get it! Die besten Tests. Die heißesten Trails. Die coolsten Tricks der Profiszene. BIKE – gib't überall **neu** im Zeitschriftenhandel. **Greif sie Dir!**

Jetzt neu
am Kiosk.

bike

Mountainbiker's most wanted magazine.





Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den OMV-Verlag, Redaktion PC Player,

Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

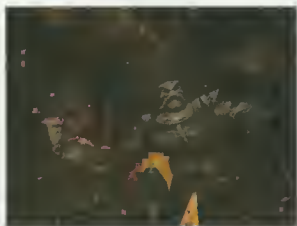
Macht Quake doch nicht kaputt!

Gestern habe ich den Test zu »Duke Nukem 3D« gelesen. Ich kann mir denken, daß Boris Schneider nicht gerade erfreut war, daß Jay Wilbur von id Software sehr arrogant und abweisend war, aber erstens steht er nicht für die ganze Firma und zweitens darf man sich als Journalist von so etwas nicht beeinflussen lassen. Die Anspielung auf »Quake« im Duke-Test deutet schon darauf hin. Egal wie super Quake auch wird, Ihr werdet mehr daran meckern als bei Duke. Quake ist ein 3D-Actionspiel der nächsten Generation, genau wie »Prey« oder »Dark Forces 2«. Es wird andere Vorzüge haben: Lichteffekte, echtes 3D, geniale Levels und mehr. Außerdem hab ich schon von Leuten gelesen, die auf der E3 waren, daß das Gameplay phantastisch und wesentlich besser als bei Duke 3D sein soll. Ich denke, diese Titel lassen sich auch nur bedingt vergleichen. So umwerfend ist Duke 3D auch wieder nicht. Vor allem die Grafik ist veraltet. Nur bitte geht nicht dazu über, Quake abzuwerten, weil Ihr Euch über id Software geärgert habt. Laßt mich auch in Zukunft von Euch begeistert sein und testet Quake objektiv!

(W. Loewer)

Der objektive Test von Quake ist genauso wenig gefährdet, wie das Interview mit Jay Wilbur. Wir haben den id'lern ja keine Worte in den Mund gelegt, sondern nur so wahrheitsgetreu wie mög-

lich wiedergegeben, was unser Kassettencorder aufzeichnete. Die auf der ECTS gezeigte Version von Quake war von den Ideen her nicht sehr fortschrittlich; neue Levels auf der E3 zeigten auf einmal, daß sich id nun doch etwas mehr Mühe zu geben scheint. Das fertige



Quake wird fair und ehrlich getestet - wenn es fertig ist.

Spiel wird von uns ganz regulär getestet; aber von »Lichteffekten und echtem 3D« alleine kann kein Spielprogramm leben. Der Spielspaß, und nur der, wird über unsere Quake-Wertung entschieden. Und die hängt auch nicht vom Programmierer und dessen Interview-Stil ab.

Wertungssystem – Pro & Contra

Euren Schritt zum neuen Wertungssystem finde ich sehr mutig. Es gibt kein vergleichbares System in Deutschland. Meiner Meinung nach könnten die Hardwareanforderungen ruhig noch differenzierter sein. Ihr habt zwar vollkommen recht, daß das Hunderter-System veraltet ist, trotzdem traure ich ihm ein wenig nach. So konnte man auf einem Blick sehen, ob das Spiel der absolute Hit, sehr gut oder miserabel war. Eine neunziger Wertung bedeutete, daß das Spiel objektiv gesehen der Hammer war. Für genauere Infos las man die Kritiken. Diese Objektivität kommt jetzt, finde ich, zu kurz.

Florian Stangl gibt Civilization 2 nur drei Sterne. Er selber mag solche Art von Spielen nicht besonders, weiß aber sicherlich, daß es eigentlich ein Klassiker mit großer Fangemeinde werden wird. Was wäre, wenn alle Redakteure keine Sportfans wären? Würde NHL 96 dann nur drei bis vier Sterne bekommen? Wäre es in einem solchen Fall trotzdem möglich, den »Gold Player« zu verleihen? Ich weiß zwar, daß die Genres gut bei Euch auf die Redakteure verteilt sind, trotzdem finde ich das einen kleinen Schwachpunkt im Wertungssystem.

(Uwe Haupt)

Gerade das halten wir aber für unsere Stärke. Der Testbericht wird ja grundsätzlich von einem Tester geschrieben, der sich mit dem Genre auskennt und es auch mag. Nicht zuletzt deswegen beschäftigt PC Player inzwischen so viele Redakteure – alle Spielbereiche sollen kompetent abgedeckt werden.

Ein gutes Sportspiel wird also bei uns auch immer gut abschneiden, eben weil wir mit dem neuen System nicht jedes Spiel an einem anonymen Massengeschmack testen müssen, sondern sehr spezifisch auf die Pros und Contras eingehen können.

Bitte keine falschen Seitenzahlen

Daß es in einem Monat mal wenig Neuveröffentlichungen auf dem Spielemarkt gab, dafür könnt Ihr ja nichts. Diesen Werbekatalog aber komplett mit in die Seitenzahl aufzunehmen, finde ich dann doch sehr merkwürdig. Ihr braucht Eure Seitenzahl nicht künstlich aufzubauschen. Ihr seid auch so gut genug.

(Michael Bödecker)

So verwirrend die Seitenzählung auch sein mag, es geht leider nicht anders. Die deutsche Bundespost und der Postzeitungsdienst verlangen, daß jede Werbeanzeige »mitpaginiert« wird, sprich, in die Gesamtseitenzahl eines Heftes einfließt. Sonst würde für uns das Porto deutlich teurer werden, und damit auch der Preis für das Abonnement erhöht werden.

Mortal Moni under Fire

Zum Test von Duke Nukem: Sofort losgefahren und gekauft! Und Monika tut mir leid, wenn sie diese total überzeichnete Brutalität so ernst nimmt! Sorry, aber »KZ-Manager« für den C64, das ist »daneben«! Duke Nukem ist einfach super! Na, mal sehen, ob Quake da noch mithalten kann!

(oceanhog@aol.com)

Monika sollte dringend Ihr Pseudonym ändern: »Mortal Moni« oder »Ripley« ist inzwischen vollkommen unzutreffend. Wie wäre

Machen Sie mit! POWER Software FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computer-
presse präsentieren zum 50-jährigen Be-
stehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Mit über 30 Vollversionen



Microsoft

Borland

G DATA
SOFTWARE

SYMANTEC



DMV
Franzisz

BUFL

ZD Ziff-Davis Verlag

BERTELSMANN
ELECTRONIC
PUBLISHING

MAGNA
MEDIA

TEDAS

CHIP



G.I.B.

Poster: Hoffmann SERVICE Center

HomeOrderTelevision



McAfee

M
MICROGRAF

gebacom

1&1



tami

AOL



info media

IMST

Knorr

für
unicef

Lassen Sie sich
diese gigantische
Sammlung profes-
sioneller Software
nicht entgehen!

CD-Inhalt:
Bertelsmann-Taschenwörterbuch
Deutsch-Engl./Engl.-Deutsch; Cocktail!
Classic 1000 Rezepte; dBase 5.0 für Windows
Datenbankentwicklung; DraftBoard DESIGN BY F.A. PORSCHKE
limit. Packetversion/Zeichenprogramm; EZ Language Sprachen-
lernprogramm; Faszinierende Kreaturen Multimedia-Anwendung;
Grußkarten-Designer; Kulturen der Antike Multimedia-Anwendung;
MagicEye Light Uninstaller; Mainzeilmännchen
Bildschirmschoner; McAfee Virencheck;
Leadbetter's Golf und andere Games
Mr. More Interaktive Multimedia-Shaw mit
Bank 24; MS-Explorer Internet-Browser;
Musiktrainer; PC Info Soft/Hardware
Schnäppchenführer; PC Safe privat Viren-
prüfsuchenprogramm; PowerOffice Personal Information
Autodialer; PowerOffice Finanzbuchhaltung Light;
Manager; Sybex Business Travelbox Lite Hotelführer; Uuups für Windows Spaßviren; WEB
Travelbox Lite Hotelführer; WinDraw 3.1 Zeichen/Malprogramm;
Planet Lite Internet-Kampfb; WinDraw 3.1 Zeichen/Malprogramm;
WinFox LITE Faxsoftware; WinPhone Telefansoftware; WinTV
Die digitale Fernsehzeitschrift; WISO-Freibetrag Prüfver-
sion '96; WISO-Steuerprüfer '96; 10 prominente
Stimmen für den Anrufbeantworter; 10
Stunden freier AOL-Online-
Zugang

Für IBM-kompatible PCs mit Windows 3.x (ab 95). Alle WZ
wurden auf einer 5 1/4"-Diskette in der Lizenzierung
der jeweiligen Hersteller Änderungen vorbehalten.

Machen Sie mit: Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF)
fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen
30 Tage-Test (keine Disk). Sie können das Produkt
nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich
DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir
wederum an UNICEF) Die CDs beinhalten upgrate-
fähige Versionen, alle Käufer werden bei den Soft-
ware-Herstellern durch den Erwerb namentlich re-
gistriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen,
schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert inner-
halb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten
Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusamen
mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an:
EDV-BUCHVERSAND Delf Michel, 42806 Remscheid
(Tel. 02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11)

Testanforderung / Bestellung

PP 8/96

- ☐ Ich will die 4 Benefiz-CDs mit oben
genannter Software erst 30 Tage testen
und lege DM 10,- bei.
☐ in bar ☐ als Scheck
Nach Ablauf der 30 Tage-Test werde ich die CDs
entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben oder in
einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.
- ☐ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle
direkt DM 89,-.
☐ per Scheck vorab
☐ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
☐ gegen Rechnung

Firma _____
Name _____
Vorname _____
Straße/Nr. _____
PLZ/Ort _____
Tel./Fax _____
Datum/Unterschrift _____
Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an:



EDV-BUCHVERSAND
Delf Michel
Kennwort: UNICEF
Postfach 10 06 05
42806 Remscheid

Die Konzeption dieser Anzeige ist unser Kreativbeitrag zur Unicef Benefiz-Aktion '96 © K.E.K. GmbH, München



es mit »Mutter Theresa« oder »Claudia Nolte«? Nein, im Ernst: Wers sich solche Spitznamen gibt, sollte über Geschmacklosigkeiten stehen oder den Parental Lock einschalten, nicht aber ein hervorragendes Spiel durch ein (abschaltbares) Detail herunterreißen. (Oliver Naujocks)

Der »Duke Nukem 3D«-Test: Zuerst einmal herzlichen Glückwunsch zu Eurer Moni. Sie spricht mir in diesem Zusammenhang aus der Seele. Für Designer, welche die Unterhaltsamkeit ihrer Spiele damit steigern, daß gefesselte, nackte Frauen erschossen werden, finde ich nur ein Attribut: pervers. Da wird Bobo einwerfen: Kann man alles abschalten. Aber die Schuljungs, die morgens hinter mir im Bus sitzen und sich täglich solchen Shit reinziehen, jubeln über diese Pervertierung des Baller-Genres, schalten natürlich nicht ab, ohne sich der Richtung, die hier eingeschlagen wird, bewußt zu werden: Grausamkeit und Brutalität zum Vergnügen. So phantastisch die Technik dieses Spieles auch gelungen sein mag (ich baller selber gerne), ist hier die Grenze des Vertretbaren überschritten. (Andreas Sommerer)

Die brutale, sadistische Darstellung in Duke Nukem 3D findet offensichtlich tatsächlich Freunde in der Zielgruppe. Allen Redakteuren dreht sich jedoch der Magen um, wenn unsere Monika wegen Ihrer Meinung tatsächlich Drohbriefe erhält (hier nicht abgedruckt) – offensichtlich ist hier bei einigen Lesern tatsächlich schon die Gewalt-Sicherung durchgeschmolzen.

PC Player bemüht sich seit Jahren, die Gewaltdiskussion aus Spieltestes weitgehend herauszuhalten. Es gibt aber nach Meinung aller Redakteure einen Unterschied, ob der Spieler auf Monster oder auf wehrlose, nackte Frauen schießen soll. Alleine schon die Darstellung gefesselter Frauen ist problematisch; die Ausföhrung in Duke Nukem 3D sprengt Geschmacksgrenzen. Selbst wer anderer Meinung ist, und wem die Grafik nichts ausmacht: So tolerant sollte man sein, daß Monika und Leute, die so ähnlich denken wie sie, sich gegen unnötige, überzogene Gewaltdarstellung aussprechen dürfen. Wer ihr und anderen Duke-Kritikern Zensur vorwirft oder das Recht nehmen will, sinnlose Brutalität beim Namen zu nennen, ist offensichtlich schon selbst ziemlich abgestumpft und verroht.



Witchaven 2 benutzt die gleiche Technik wie Duke Nukem, macht deswegen aber nicht den gleichen Spaß.

Läuft die Hexe auch mit Build?

Ihr testet in der Ausgabe 7/96 »Duke Nukem 3D« und »Witchaven 2«, beide haben einen Level-Editor, und wenn man Bilder der Editoren vergleicht, sieht man einen fast gleichen Bildschirm-aufbau. Ist das richtig, oder anders gefragt: Benutzen Duke und Witchaven 2 die gleiche Engine? Und wenn ja: Warum die schlech-

te Bewertung? Ich meine, allein schon die Duke-Engine ist doch genial, und sollte eigentlich eine bessere Beurteilung verdienen. (Elmar Pape)

Richtig gesehen: Die Programmierer von »Witchaven 2« haben die Build-Engine lizenziert. Nur macht eine Engine alleine noch kein gutes Spiel: Monster, Levels und Funktionen müssen stimmen, um den Spielspaß hervorzurufen. Und da ist Witchaven 2 dann wirklich nicht mit dem »großen Bruder« zu vergleichen.

Kein Gold fürs dunkle Portal?

Ich frage mich, wieso Ihr bei der »Warcraft 2«-Missionsdiskette »Beyond the Dark Portale« keinen Gold Player verliehen habt, denn das Spiel selbst hat immerhin in Heft 1/96 satte 87 Prozent bekommen, und das Expansionsset weist ja gegenüber der ersten CD gemäß Eurem Testbericht doch noch Verbesserungen auf.

(Thomas Trullson)

Eine einfache Erklärung: Wir haben uns entschieden, Missions- und Erweiterungsdisketten nicht mit Gold und Platin auszustatten. Diese Auszeichnungen sollen »kompletten« Spielprogrammen vorbehalten bleiben, um die Leser nicht zu verwirren.

Ich will den Test. Jetzt!

Langsam nervt mich, daß PC Player grundsätzlich als letzte Zeitschrift ein Spiel testet. Andere Hefte hatten »Space Hulk« im Test, als Ihr noch eine Preview brachtet. Und den »F1 Manager« habt Ihr drei Monate nach den anderen Zeitschriften immer noch nicht getestet. So kann das doch nicht weitergehen!

(Bernard Montell)

Natürlich hätten wir den »F1 Manager« schon vor geraumer Zeit testen können. Eine Einladung des Herstellers »Kommt in unser Büro und guckt Euch das Ding an« lag uns vor. Allerdings verzichten wir in solchen Fällen auf einen Test, sondern bestehen darauf, das Spiel in der Redaktion »unbewacht« und länger als nur ein paar Stunden auszuprobieren. Geschwindigkeit ist nicht der glücklichst machende Faktor in einem Test – vielmehr kommt es auf die Qualität an. Den F1 Manager mußten wir beispielsweise selber kaufen, weil das Testmuster des Herstellers erst später bei uns eintraf. Daß wir das Programm als »letzte« testen, hat für unsere Leser sogar einen handfesten Vorteil: Daß das in anderen Zeitschriften umjubelte Programm dank einer kilometerlangen Bugliste in der angebotenen Version völlig unspielbar ist, kann man diesen Monat in der PC Player lesen. (bs)

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuServe.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Bornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

WORK
IN PROGRESS

► DARF JETZT GEQUAKET WERDEN?

Vorausgesetzt, es war keine Ente, dann ist die Shareware-Version von »Quake« inzwischen im Internet zu haben.

Logischerweise gibt es nächsten Monat natürlich das große Quake-Special: Was ist in der Vollversion zu erwarten? Wie brutal ist das Programm wirklich? Welchen Spaß

macht der Netzwerk-Modus? Völlig unter die Räder gekommen ist diesen Monat der »Dungeon Keeper«.

Wir bleiben voller Hoffnung, daß Peter

»Diesen Monat klappt's bestimmt« Molyneux endlich mal mit dem Spiel fertig wird.

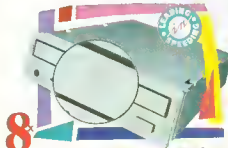


Quake erschüttert das Internet

► DIE ACHTFACHE ERLÖSUNG?

Doppelt, vierfach, achtfach: CD-ROM-Laufwerke werden schneller und schneller und fallen dabei sogar im Preis.

Zeit für PC Player, die aktuellen, preiswerten Achtfach-Laufwerke mal ganz genau unter die Lupe zu nehmen. Kann die Mechanik überhaupt mit verkratzen CDs fertig werden? Laden Spiele dann auch schneller? Gibt es Treiberprobleme und liegen endlich vernünftige Audio-Kabel bei?



8

Achtmal schneller – Nur ein Werbeversprechen?

Außerdem gibt es in den Rubriken »Keine Panik!« und »Technik Treff« aktuelle Hilfen und Tips.

► HIGH-END-SPORT FÜR PENTIUMS?

Nächsten Monat erwarten wir eine ganze Reihe von Sportspielen. Neben dem offiziellen Programm zur Olympiade in Atlanta von US Gold steht auch der lange erwartete Pentium-Update von »Links LS« ins Haus. Die neueste Version des Golfklassikers bietet unter anderem True-Color-Grafik mit 16 Millionen Farben bei 1024 mal 768 Punkten Auflösung (sofern Ihre Grafikkarte da mitspielt). Außerdem sollte Daley Thompsons Zehnkampf-Spiel testbar sein. In der Abteilung Zukunfts-Sport sollte

PC PLAYER

9/96

Activisions »HyperBlade« eintrudeln. Die Mischung aus Eishockey und Rollerball in gewölbten 3D-Arenen ist zumindest für August angekündigt. Und mit etwas Glück gibt es mehr Infos zu den neuesten Spielen aus dem »EA Sports«-Stall, wie auch einen Test der Netzwerk-Version von »The Need for Speed«.



True Color und Super-Hi-Res: Links LS

► MORD ODER TOTSCHLAG?

Der Krimi für den PC kommt in Mode. In der »Affäre Morloff« muß sich der Spieler aus dem Vorwurf, ein Mörder zu sein, herauswinden. »Golden Gate Mörder« macht Sie hingegen zu einem Polizisten in den Straßen von San Francisco, der mit echten SFPD-Methoden herausfinden muß, wer die Leiche überhaupt ist und was man dem armen Kerl warum angetan hat. Wenn Access sich nicht verspätet, hat auch Detektiv Tex Murphy seinen jüngsten Auftritt.

Das Science-fiction-Adventure »The Pandora Detective« ist zwar kein echter Krimi, enthält aber den schrägsten Bogart-Clone seit Menschengedenken.

Fakten suchen beim Golden Gate Mörder



PC PLAYER
9/96
erscheint am
7. August

All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

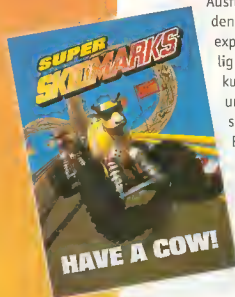
FINALE

Rinderwahn und andere Viren

Ein Paradebeispiel dafür, wie Tagesthemen auch für Werbezwecke eingesetzt werden können, zeigt die englische Softwareschmiede Codemasters. Allen EGAusführbeschränkungen zum Trotz werden weiterhin Kühe auf den Kontinent exportiert. Damit sie nicht allzu wackelig auf den Beinen stehen, haben sie sie kurzerhand ein paar gefederte Räder untergeschoben bekommen. Des Rätsels Lösung: Es geht um ein bizarres Rennspiel für Mega Drive und Playstation. Wir warten gespannt auf die erste Wirtschafts-Simulation zur Euro-Einführung.

So hätten wir uns
»Essen auf Rädern«
nicht vorgestellt ...

Einen »echten« Virus brachten etliche Reporter von der E3 in Los Angeles mit nach Hause. Nach Ende der Messe fiel der PR-Abteilung von Mindscape auf, daß auf sämtlichen Presse-CDs, die während der E3 verteilt worden waren, ein Winword-Virus namens »Concept« lauerte. Auch wenn der Virus eigentlich »gutartig« war, schickte Mindscape eilig E-Mails mit Hinweisen zur Virusbekämpfung.



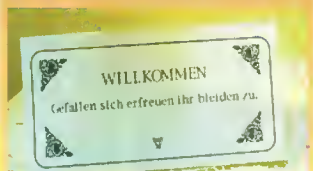
tikis MS-SpielDose



Ganz schön afflig!

Haben Sie sich aufgrund des Verhaltens mancher Zeitgenossen im Internet nicht manchmal gefragt, ob Ihr Gegenüber nicht einfach ein Affe ist? So falsch lagen Sie damit nicht, wie dieses Bild von Silke Goes und Cordula Kropke beweist. Vielleicht sehen wir aber auch nur eine Zwischenstufe eines Verwandlungsprozesses, den die beiliegende Pressemitteilung beschreibt: »Der einzige Freund die Kaffeetasse ... die unbewegliche Haltung vor dem Bürostuhl gibt einem das Gefühl, man entwickle sich zu einem Tier der vierbeinigen Gattung zurück, dem Computerfrettchen.« Passen Sie also auf, wen Sie beim nächsten Onlinechat einen Affen nennen.

Der verrückteste Screenshot des Monats

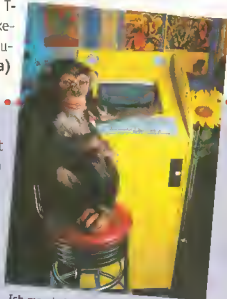


Unser Leser Eric Francois entdeckte im Agenten-spiel »Spycraft« bei einem Besuch in Deutschland dieses Schild auf dem Hotelnotzisch. Wenn Sie den Sinn herausfinden oder ein ähnlich obgedrehtes Bild kennen sollten, schreiben Sie uns.



Für die ganze Familie!

Auch in dieser Ausgabe darf das Werbefoto des Monats aus der englischen Branchenzeitung CTW nicht fehlen. Raten Sie mal, für welches Spiel hier Werbung gemacht wird. Bubble Bobble? Pac Man? Die Muppets? Nein, alles falsch: Es geht hier um »Quake«, das neue Spiel von id Software. Das voraussichtlich brutalste Spiel seit dem indizierten Doom wird sich sicherlich nicht durch ausgesprochene Friedfertigkeit hervorheben, und ob es auch für jüngere Kinder geeignet ist, darf sehr stark bezweifelt werden. Darüber kann auch das gemeinsame Tragen eines T-Shirts mit dem Quake-Logo nicht hinwegtäuschen. (ra)



DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

Schatten über Riva

Unverbindliche
49⁹⁵ DM
Preisempfehlung

Ab September im Handel

Einmal Unrein, dies
ist die Welt des Nordens, der
von den Schattungen
der Seeligenen vor den
schrecklichen Dämonen, die zu
fesseln die Menschen in
Aventurien, befreit. Es ist ein
Dir, mit der harten, unerbittlichen
Helden die Geheimnisse der Welt
und ihren Wohlstand zu erlangen.
Bringe Licht in die Dunkelheit, das
das Schicksal der Welt in die
Glorie, das die Welt macht.
Ereignisse ein Ende haben, ist
die Schatten nicht zur ewigen
Unruhe werden.
Riva erwartet Dich...



Jetzt erhältlich

Das Schwarze Auge - Teil I + II
Unverbindliche Preisempfehlung je CO-ROM

29,95 DM

60 GE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare.



Spiele-Hotline:

D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33

(86 RP/Min)

Wooooom tschack boom und nichts wie weg ... Bei Battle Arena Toshinden 2 kannst du mit Fäusten, Füßen, Schwertern, Peitsche, Lanze, Sense, Nunchakus und weiterem Gerät mächtig austeilen – wenn du kannst. Wenn nicht, bettel um Gnade!



Oh Mann! Wenn dir Battle

Arena Toshinden 2 zu hart ist, dann spiel doch hiermit. →



**PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME**